

**UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**UNIDAD DE POSGRADO**

**“Aplicación de los juegos tradicionales y su relación  
con el rendimiento académico en los alumnos del 1er  
grado del nivel de secundaria del colegio de aplicación  
de la UNMSM- 2011”**

**TESIS**

Para optar el Grado Académico de Magíster en Educación con  
mención en Actividades Físicas para la Salud

**AUTOR**

Edgar Froilan DAMIÁN NÚÑEZ

**ASESOR**

Elías MEJÍA MEJÍA

Lima, Perú

2011

## **DEDICATORIA**

En honor a mi familia en especial a mi madre, a mis hijas, a mi esposa por su invaluable apoyo moral para seguir mis estudios hacia el éxito profesional.

## **AGRADECIMIENTO**

A todos los docentes de la prestigiosa Universidad Nacional Mayor de San Marcos que inspiraron sus sapiencias, para alcanzar de mis metas y anhelos, de manera muy extraordinaria mi perpetua gratitud al Doctor Elías Mejía Mejía por su descomunal apoyo, así como la contribución al progreso de la educación de nuestra patria.

# INDICE

Caratula	
Dedicatoria	
Agradecimiento	
Índice	
Resumen	
Abstract	

## **CAPITULO I: INTRODUCCIÓN**

1.1 Situación Problemática	11
1.2 Formulación del problema	11
1.3 Problema General	12
1.3.1 Problemas Específicos	12
1.4 Justificación teórica	12
1.5 Justificación práctica	13
1.6 Objetivos	14
1.6.1. Objetivo General	14
1.6.2. Objetivos Específicos	14

## **CAPITULO II: MARCO TEÓRICO**

2.1. Marco filosófico de la investigación	17
2.1.1 Teoría Filosófica	17
2.1.1. Teoría del crecimiento	17
2.1.2. Teoría del Ejercicio Preparatorio	18
2.1.3. Teoría Catártico y Teoría del Atavismo	18
2.2.1. Teorías Biológicas del Juego	18
2.3.1. Teorías Fisiológicas del juego	19
2.2. Antecedentes de investigación	19
2.3. Bases teóricas	20
2.3.1. Fundamentación Motora	20
2.3.2. Fundamentación Psicomotora	21
2.3.3. Fundamentación Socio motora	21
2.3.4 LOS JUEGOS TRADICIONALES	21
2.2.1. Concepto de juego	21
2.2.2. Tipos de juegos	22
2.2.2.1. Juegos populares	22
2.2.2.2. Juegos tradicionales	23
2.2.2.3. Juegos de mesa	24
2.2.2.4. Juegos de naipes	24
2.2.2.5. Videojuegos	24
2.2.2.5.1. Videojuegos flash	25
2.2.2.6. Juegos de rol	25
2.2.3. TIPOS DE JUEGO SEGÚN LA TEORIA DE PIAGET	26
2.2.3.1. El juego motor	26
2.2.3.2. <i>El juego simbólico</i>	27

2.2.3.3. Juegos de reglas	29
2.2.3.4. Juegos de construcción	30
2.2.4. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL	31
2.2.5. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ESCUELA	33
2.2.5.1. Para el desarrollo físico	34
2.2.5.2. Para el desarrollo mental	35
2.2.5.3. Para la formación del carácter	35
2.2.5.4. Para el cultivo de los sentimientos sociales	36
2.2.2. Rendimiento académico	37
2.2.2.1. Definición	37
2.2.2.2. Características del rendimiento académico	39
2.2.2.3. Factores que influyen en el rendimiento académico	40
2.2.3. Bases teórico-científicas del rendimiento académico	40
2.2.3.1.- Rendimiento Académico	40
2.2.3.2.- Rendimiento Escolar Alto	41
2.2.3.3.- Rendimiento Escolar Bajo	41
2.2.3.4.- Adaptación Escolar	41
2.4.- Glosario de Términos	42
<b>CAPITULO III: METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN</b>	46
3.1. Tipo y Diseño de la investigación.	47
3.2. Unidad de análisis	49
3.3. Tamaño Muestra	49
3.4. Selección de Muestra	50
3.5 Técnicas de recolección de datos	51
3.8. Análisis e interpretación de datos	51
<b>CAPITULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b>	
4.1. Análisis, interpretación y discusión de resultados	56
4.2. Prueba de hipótesis	57
4.3. Presentación de resultados	59
4.4. Contraste de Hipótesis	
<b>CONCLUSIONES</b>	81
<b>RECOMENDACIONES</b>	82
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS</b>	84
1. Bibliografía de Investigación	
2. Bibliografía del Tema	
3. Bibliografía Virtual	
<b>ANEXOS</b>	
Matriz de Consistencia	
Matriz de Operacionalización de variables	
Instrumentos de recolección de datos	

## RESUMEN

Investigación que tiene como encargo el expresar el vínculo que existe en los juegos tradicionales y el rendimiento académico de los alumnos del primer grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima.

Desde el punto de vista de la indagación de un estudio descriptivo que utiliza el diseño correlacional; se empleó un conjunto de diligencias usando nociones teóricas elementales de los juegos tradicionales y el rendimiento académico, se eligió una muestra a través del muestreo no probabilístico de 39 estudiantes del primer grado de educación secundaria a quienes colaboraron con la técnica de la encuesta desarrollando el cuestionario.

Con la presente actividad se logró conocer los factores determinantes de los juegos tradicionales que se relacionan con el rendimiento académico en los estudiantes.

**Palabras claves:** Los juegos tradicionales y el rendimiento académico.

## **ABSTRACT**

This research work aims to explain the relationship that games and academic performance of students in the first grade of secondary school implementation of the Greater National University of San Marcos, Lima. From the perspective of to descriptive research design using correlation carried out to series of activities using basic theoretical traditional concepts of games and academic performance, through non-probability sample was selected to sample of 39 students first grade of secondary school who have applied by the technique of the survey questionnaire.

With this activity we were able to determinants of games that relates to academic performance in students.

Keywords: Traditional games and academic performance.

## **INTRODUCCIÓN**

Existen varios factores que se relacionan en el rendimiento académico a través de la aplicación de los juegos tradicionales, conocedores que el juego es una actividad generacional, étnica y cultural.

Debemos considerar además que este tipo de juegos tradicionales, demuestra la gran riqueza motriz y cognitiva que nos aportan ya que pueden tener una lógica interna igual o superior a la de los deportes en todo el proceso de enseñanza aprendizaje.

Así, los juegos tradicionales se deben contextualizar en un marco socio-cultural con todas sus características económicas, costumbres, creencias, producción artística, entorno geográfico, etc.

Los juegos tradicionales son patrimonio de la humanidad, siendo los niños los legítimos herederos de esa riqueza patrimonial. Nosotros como meros transmisores, estamos en la obligación de preservar y potenciarlos, aportando esfuerzos cada uno en el papel que nos ha tocado representar.

La realización del estudio de la aplicación de los juegos tradicionales proveerá a las Instituciones educativas la manifestación oportuna para poder realizar los posibles cambios en los medios o instrumentos que se demuestren en los alcances, Será de mucho apoyo el informe que vendrá de la presente investigación, sin embargo, el trabajo que recaiga posterior a presente estudio



será sencillamente un compendio de referencias, por tanto, la tarea del presente trabajo no es con esa finalidad.

Del mismo modo, la intención de esta labor a pesar de algunos inconvenientes es desarrollar un estudio innovador, caro deseo que el juego a manera aprendizaje de los niños los que más tarde tendrán que hacer en su vida adulta.

La secuencia para realizar el presente trabajo de investigación alcanza cinco capítulos que se especifican:

En el Capítulo Primero, se desarrolla el planteamiento del problema del estudio en el que se demuestra todas sus partes. En Capítulo Segundo, comprende el marco teórico de la investigación confeccionada a través del soporte de conocimientos que sustenta del trabajo de investigación enmarcado en los conceptos referidos a los juegos tradicionales, con la finalidad de determinar la relación e influencia en el rendimiento académico de los estudiantes. En el capítulo tercero, se diseña la metodología requerida para la labor investigativa.

En el capítulo Cuatro se considera el análisis e interpretación de resultados recogidas de las encuestas aplicadas, como medios que han servido para el estudio y establecer la correlación existente de los juegos tradicionales y el rendimiento académico, los que se procesaron para precisar la importancia de los juegos durante el desarrollo de la enseñanza aprendizaje en los estudiantes.

En el quinto capítulo se presenta las conclusiones y sugerencias para elaborar una propuesta de un programa de mejoramiento de la aplicación de los juegos tradicionales en la enseñanza aprendizaje del estudiante, que permita el buen desarrollo académico de los estudiantes del nivel primaria y secundaria.

En el capítulo Sexto se hace un recuento de las referencias bibliográficas de textos y contenidos examinados como sustento temático de la presente investigación, además de la web gráfica y otros.

En último lugar se encuentran los anexos que manifiestan la consistencia del trabajo efectivo materiales que sirvieron de mucho apoyo para la realización del presente trabajo.

# **CAPITULO I**

## **INTRODUCCIÓN**

### **1.1.- SITUACIÓN PROBLEMÁTICA**

El presente trabajo de investigación surge de la inquietud de los resultados académicos de los estudiantes del nivel secundario del colegio de aplicación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos,

En la actualidad se evidencia una declinación de manera increíble de nuestra calidad educativa, la escasez de herramientas, instrumentos, materiales y actores que se hallan comprendidos en toda la estructura que presenta la oferta educativa, de tal manera que ayude a la institución a encontrar una salida ocupacional para aquellos que no deseen seguir una educación académica y eligen por la desertar durante los primeros años de la educación secundaria, situación que se torna grave, por lo que se debe tener en cuenta el diagnóstico institucional sobre esta deserción, además se debe tener en cuenta que es muy importante la calidad de la docencia, lo que involucra tanto en conocimiento de manera sustantiva las características propias de la formación docente, ya que el desinterés de los estudiantes por el compromiso con los estudios tiene como razón principal el alejamiento, se expresa con mayor frecuencia que son por los problemas que se presentan en la calidad escolar, no obstante se puede afirmar que ambos factores están reducidamente congruentes.

Estos y otros factores expresados líneas arriba de la presente investigación proyectan: describir sobre la forma en que los juegos tradicionales se relacionan con el rendimiento académico en los estudiantes del primer año de secundaria del colegio de aplicación de la universidad nacional Mayor de San Marcos.

### **1.2.- FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

El presente proyecto de investigación se realizó porque en la actualidad se ha visto que los juegos tradicionales están sufriendo un deterioro, en gran medida se han incrementado los juegos cibernéticos y los adolescentes lo utilizan con mayor frecuencia quienes se encuentran conectados con el desarrollo tecnológico horas dejando de lado los juegos tradicionales que favorece el desarrollo integral del estudiante.

Se investigó la importancia de los juegos tradicionales en el rendimiento académico del estudiante en base al juego y la creatividad que favorece el surgimiento y la formación integral para su formación con el objetivo de conseguir un aprendizaje que los juegos tradicionales no se limite a la mera vivencia de las actividades, sino que profundice en aspectos contextuales de los propios juegos.

### **1.2.1 Problema general**

¿De qué manera la aplicación de los juegos tradicionales se relaciona con el rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011?

### **1.2.2 Problemas Específicos**

1. ¿Cómo se relaciona la aplicación de los juegos de locomoción en el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011?
2. ¿Cómo la aplicación de los juegos de lanzamiento se relaciona con el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011?
3. ¿Cómo la aplicación de los juegos de pelota se relaciona con el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011?
4. ¿Cómo la aplicación de los juegos de Precisión se relaciona con el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011?

### **1.3. Justificación Teórica**

Se ha hecho mención sobre la dificultad que existe en la educación, como es la alta deserción educativa en los primeros años de estudio en el nivel secundario; es la razón principal por medio del cual me he visto promovido a llevar a cabo la presente investigación, de tal manera que sea el punto de partida para efectuar nuevas investigaciones que muchas veces se deja de a un costado sobre este tema tan importante como es la

aplicación de los juegos tradicionales y el rendimiento académico como uno de los elementos principales para alcanzar el progreso de óptimos aprendizajes.

Para ello el presente trabajo de investigación dará a conocer la importancia de la aplicación de los juegos tradicionales en el rendimiento académico de los estudiantes.

#### **1.4 Justificación Práctica**

Investigación que se justifica puesto que ha permitido:

- 1) Diagnosticar, conocer y tener información empírica sobre las deficiencias y dificultades en la aplicación de los juegos tradicionales, sustentada como nivel de dominio de nuestros estudiantes; el que se toma como base para elaborar nuevos métodos, modelos o estrategias didácticas orientados a superar las anomalías del rendimiento académico.
- 2) Tener testimonio empírico de las deficiencias y carencias en la aplicación de los juegos tradicionales sostenida de los docentes del colegio de aplicación, donde ha permitido diseñar políticas de capacitación docente pertinentes, principalmente sobre métodos o estrategias que imparten en la calidad educativa.
- 3) El presente proyecto de investigación aborda un tema importante dentro del amplio contexto del área de Educación Física se destaca el desarrollo de hábitos de actividad física saludable en el alumnado a través de los Juegos tradicionales que resulta un medio interesante y diferente para desarrollar aspectos vinculados a otros contenidos de diversas áreas e incluso, a otros bloques de contenidos. Estos juegos tradicionales sirven para afianzar las Habilidades Motrices Básicas (desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones), trabajar la Condición Física y las Capacidades Físicas Básicas que la integran (fuerza, resistencia, velocidad y flexibilidad), contribuir a la mejora de la coordinación y equilibrio, a través de juegos en el medio natural que nos ayuden a la consecución, o a la “Expresión Corporal”, mediante danzas, bailes y canciones asociadas a muchos de estos juegos.

- 4) Por lo tanto, esta investigación presentara los resultados estadísticos del estudio a realizar en el colegio de aplicación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, para optimizar un buen rendimiento académico en los estudiantes de los primeros años de estudios del nivel secundario. El estudio aportara a la comunidad educativa información actualizada y confiable para que los docentes y ministerio de educación tomen las medidas necesarias para que se le dé mayor importancia a los juegos tradicionales en los planes curriculares.

## **1.6.- OBJETIVOS**

### **1.6.1.- OBJETIVO PRINCIPAL:**

Determinar el nivel de relación que existe con la aplicación de los juegos tradicionales en el rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011.

### **1.6.2.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

1. Identificar el nivel de relación con la aplicación de los juegos de locomoción en el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011.
2. Determinar el nivel de aplicación de los juegos de lanzamiento en el rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011.
3. Determinar el nivel de relación que existe con la aplicación de los juegos de pelota en el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011.

4. Determinar el nivel de relación de la aplicación de los juegos de precisión en el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011.

## **1.7.- FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS**

### **1.7.1.- HIPOTESIS GENERAL:**

Los juegos tradicionales se relacionan significativamente con el rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011.

### **1.7.2.- HIPOTESIS ESPECÍFICOS:**

1. Los juegos de locomoción se relaciona significativamente en el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011.
2. Los juegos de lanzamiento se relaciona significativamente en el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011.
3. Los juegos de pelota se relaciona significativamente en el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011.
4. Los juegos de precisión se relaciona significativamente en el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011.



## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

## **2.1. Marco Filosófico**

### **2.1.2 Teoría Filosófica:**

#### **2.1.1.1 Teoría del crecimiento**

Defendido por Groos, ha definido al juego como "El agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida". El juego es una función que logra que los instintos que están incipientes, se motivan, se perfeccionan y se activen las ocupaciones que realizaron cuando eran mayores.

#### **2.1.1.2 Teoría del Ejercicio Preparatorio**

Planteado por Carr, defiende al juego como un acicate, que sirve al organismo para impulsar su crecimiento y desalojar las proposiciones antisociales con los que el niño llega al mundo. El juego sirve como un acto purificador de los instintos nocivos: Ejemplo, el instinto guerreo se descarga en el juego de peleas

#### **2.1.1.3 Teoría Catártico y Teoría del Atavismo**

Expuesto por Stanley Hall, según dice los niños reproducen en sus juegos los actos que nuestros antepasados nos dejaron. Los niños mediante sus juegos evolucionan del mismo modo como lo hicieron en el proceso histórico de la humanidad

Considero que no es correcta, porque muchos tradicionales de los cuales nos habla esta teoría deberían desaparecer por solo recordar algunas cosas o partes del juego, para lo que podemos rescatar de esta teoría los materiales que eran utilizados por nuestros antepasados en la actualidad siguen utilizados como, por ejemplo: bolitas, pelotas, carreras. Luchas, etc.

### **2.1.2. TEORÍAS BIOLÓGICAS DEL JUEGO**

Formulada por Schiller y desarrollada posteriormente por Hebert Spencer. "El juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías. Spencer buscó la razón del juego en la existencia de un excedente de energía, que pugnando por evadirse del organismo infantil se desplegaría por los centros nerviosos"

Considero que el juego no siempre es para gastar energías, sino *para reponerse. Los niños no solo imitan a los adultos, sino también ellos tienen su propia actividad creadora.*

### **2.1.3. TEORÍAS FISIOLÓGICAS DEL JUEGO**

Su principal representante Sherithel; sostuvo que el cambio de actividad u ocupación proporciona la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras partes entran en actividad". Este criterio hizo establecer los recreos en las escuelas.

Se considera que a este planteamiento sostiene que el niño juega para cansarse y no para descansar.

## **2.2. Antecedentes de la Investigación**

Como antecedentes de la presente investigación, se tomó las siguientes investigaciones:

### **Trabajos de investigación a nivel Nacional:**

- **Vildoso Gonzales, Virgilio Simón (2003)** en su trabajo de investigación "Influencia de los hábitos de estudio y la autoestima en el rendimiento académico de los estudiantes de la escuela profesional de agronomía de la universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann-2003" TESIS, para optar el Grado Académico de Magíster en

Educación. Según los estudios realizados por dicho autor se puede concluir que existe correlación significativa entre los hábitos de estudio, la autoestima y el rendimiento académico los porcentajes que se obtuvieron muestran que existe un considerable grupo de estudiantes que presentan un nivel bajo hábitos de estudio así también muestran una baja autoestima y un nivel bajo de rendimiento académico.

#### **Trabajos de investigación a nivel Internacional:**

- Se consideró la siguiente investigación del graduando **Contreras Zambrano Marina del Carmen** con la tesis titulada: **“Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para facilitar el desarrollo integral del niño en edad pre-escolar”**. **Universidad Los Andes-Venezuela- junio 2006**. Uno de los objetivos era Proponer juegos tradicionales como estrategias pedagógicas para facilitar el desarrollo integral de los niños preescolares del Municipio Campo Elías del estado Mérida. La metodología usada fue de tipo cuantitativa bajo la modalidad de proyecto factible apoyada en una investigación descriptiva y de campo. En esta investigación se tomó como población a 103 docentes de pre escolar que laboran en la parroquia del municipio, de la cual se tomó como muestra a 51 docentes a quienes se le aplicó una encuesta con la escala de likert. Para realizar esta investigación se tomó como base los principales procedimientos del método científico, haciendo énfasis en: Métodos inductivo y deductivo.

Los resultados obtenidos fueron que los docentes pocas veces utilizan los juegos tradicionales para promover el desarrollo integral de los niños y niñas, inexistencia del currículo básico nacional del nivel inicial para facilitar la operacionalización de juegos en sus diversas tipos y modalidades, deficiente actualización de docentes y otros.

- Encontramos estudios al respecto en la investigación realizada por el Autor: **Duran (2003)** con su estudio denominado: **“Actividades Lúdicas para favorecer el desarrollo Psicomotor en la etapa pre-escolar “** se basó en la modalidad de proyecto factible enmarcada en una

investigación descriptiva y de campo. La población y muestra la conformaron 14 docentes a quienes se les aplicó un cuestionario escrito previamente validado y confiable. Los resultados se presentan en cuadros gráficos estadísticos previamente enumerados con sus análisis descriptivos lo que permitió concluir que: los docentes no utilizan materiales lúdicos como herramienta para favorecer el desarrollo psicomotor de los niños preescolares; existe poca dotación de recursos para el aprendizaje en los preescolares estudiados para facilitar las actividades lúdicas de diversas.

- El autor **Jesús Lantigua Hernández** de la facultad de cultura Física – Cuba en su investigación: **“Estrategia para la conservación y fomento de los juegos populares tradicionales infantiles en la comunidad “El Fundador” de matanza”**, su trabajo se refirió a una experiencia desarrollada en la comunidad matancera “El Fundador” por estudiantes de la Facultad de Cultura Física, tendiente a la conservación y fomento de los juegos populares tradicionales infantiles. Como parte de una estrategia aplicada se desarrolló un curso extra docente a niños de la localidad, así como promover acciones competitivas entre ellos, lo que propició un mayor conocimiento y práctica en torno a estas expresiones lúdicas, así como la posterior generalización de las mismas a pequeños comprendidos en edades inferiores.

### **2.3.- BASES TEÓRICA**

Se puede decir que, tanto en la educación escolar como extraescolar, para el iniciar cualquier clase de juego, y evidentemente en los juegos tradicionales y populares, debe realizarse de acuerdo con las edades oportunas a la Educación Inicial, para permanecer durante el desarrollo del niño en los diferentes ciclos o niveles posteriores. Actividad que ayuda en varias formas de la educación de los individuos:

Tomamos como base al trabajo de Evelin Vadel (2010)

- Integración en el grupo: primeros fundamentos de la comunicación entre sus iguales.
- Conocimiento y desarrollo corporal: desarrollo de la coordinación dinámica general y la lateralidad, al utilizar todos los segmentos corporales.
- Sentido rítmico: a través de las danzas los niños se familiarizan con las pulsaciones, acentuaciones, pausas asociadas a los movimientos.
- Estructuración Espacial: a través de las distintas formaciones grupales los alumnos descubren el espacio corporal propio y el espacio próximo.
- Estructuración Temporal: los diferentes desplazamientos y cambios de velocidad en el juego, hacen que los alumnos conozcan las duraciones, velocidades y ritmos en las distintas actividades.
- Enriquecimiento del lenguaje: mediante los diálogos en los juegos adquieren un lenguaje natural, practicando la correcta forma de articular, realizando la fonación y memorizando las palabras.
- Formación integral de la persona: los valores educativos de los juegos populares se pueden dividir en tres áreas:

#### **2.3.1. Fundamentación Motora:**

- Desarrollo de la resistencia orgánica y muscular (carreras, persecuciones, saltos).
- Desarrollo de la fuerza y potencia (transportes, luchas, ataques y defensas).
- Trabaja la flexibilidad (equilibrios, balanceos, movilidad de articulaciones).

#### **2.3.2. Fundamentación Psicomotora**

- Aumenta la coordinación dinámica general (ajuste a situaciones variadas, creación de nuevas respuestas).
- Desarrolla la percepción corporal (conoce los segmentos corporales y la posibilidad de movimientos).
- Se produce un ajuste postural (según los gestos y acciones en el juego).
- Organiza la representación espacio-temporal (evoluciones en espacios variados y con ritmos diferentes). (Vadel, 2010)

### **2.3.3. Fundamentación Socio motora**

- Se produce una colaboración grupal.
- Existe un espíritu de iniciativa.
- Consigue su propio control emocional.

## **2.3.2. LOS JUEGOS TRADICIONALES**

### **2.2.1. Concepto de juego**

El juego yace como movimiento innato de toda persona. Todos los individuos hemos experimentado a relacionarnos de acuerdo a nuestro ámbito familiar, material, social y cultural por medio del juego. Se trata de un significado muy rico, amplio, cambiante y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los pensadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" uno y otro hacen se refieren a broma, diversión, chiste, y se repiten sin distinción junto con la expresión actividad lúdica. (Perez, 2010)

### **2.2.2. Tipos de juegos**

#### **2.2.2.1. Juegos populares**

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

De acuerdo a Rodrigo Vásquez (2010) su reglamento es muy variable, y puede variar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego.

Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Con el transcurrir del tiempo, algunos de estos juegos se han ido convirtiendo en apoyo muy significativo para las clases de Educación Física, y desarrollar las diferentes capacidades físicas y cualidades motrices, o servir como base de otros juegos y deportes.

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus canciones o letras se observa características de cada una de las épocas. Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprenden al mismo tiempo que se divierten. (Garcia, 2012)

#### **2.2.2.2. Juegos tradicionales**

Podemos decir que son juegos formales que incluso se han transferido de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos remotos. No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen. (Garcia, 2012)

El material de los juegos es propio, y está muy unido a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar. Los practicantes suelen estar constituidos en clubes, asociaciones y federaciones. Existen campeonatos oficiales y competencias más o menos regladas.

Algunos de éstos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, llamados tradicionales, que la popularidad que tienen entre los



habitantes de un territorio compite con la popularidad de otros deportes habituales. Algunos ejemplos: la pentaca, el chito, los bolos, la rana, etc.

Se podría mencionar juegos que con el tiempo se han transformado en verdaderos deportes que sólo se practican en una región, como parte de las tradiciones culturales. El origen de los juegos y deportes tradicionales está ligado al propio origen del pueblo, por ello, los denominan juegos o deportes autóctonos. Ej., el silbo, el palo canario, la sogá, sogá tira, pelota mano, lanzamiento de barra, etc. (Vázquez, 2010, pág. 11)

#### **2.2.2.3. Juegos de mesa**

Los juegos con tablero, son los que traen como instrumento esencial un tablero en donde se persigue el momento, los recursos y el progreso de los jugadores empleando símbolos físicos. Diversos juegos además enlazan dados o naipes. La mayoría de los juegos que suponen batallas son de tablero, y pueden representar un mapa donde se mueven de nodo simbólica los adversarios. Algunos juegos, como el ajedrez y el go son totalmente deterministas, basados solamente en la estrategia. Los juegos infantiles la mayoría se apoyan en la suerte, como la Oca, donde apenas se toman decisiones, mientras que el parchís (*parqués* en Colombia), es una mezcla de suerte y estrategia. El Trivial es aleatorio, pero depende de las preguntas que cada jugador logre. (Vázquez, 2010, pág. 11)

#### **2.2.2.4. Juegos de naipes**

Los juegos de naipes utilizan como instrumento central una baraja. Esta puede ser española, de 40 o 48 naipes o la baraja francesa de 52 cartas, y obedece o es parte del juego el utilizar de una u otra. Asimismo, hay algunos juegos que utilizan naipes para la magia. (Vázquez, 2010)

#### **2.2.2.5. Videojuegos**

Los videojuegos son aquellos que controla una computadora, que pueden crear los instrumentos virtuales que se destinarán en un juego, como naipes, dados o elaborados mundos que se pueden manipular.

Un videojuego utiliza unos o más dispositivos de entrada, bien una combinación de teclas y joystick, teclado, ratón, trackball o cualquier otro controlador. En los juegos de ordenador el desarrollo del juego depende de la evolución de las interfaces utilizadas. (MINEDU, 2010)

En ocasiones, existe carencia de metas o de oposición, que ha inducido una discusión sobre si éstos se deben considerar "juegos" o "juguetes"

Con la conexión a Internet han aparecido nuevos juegos; algunos necesitan un cliente mientras que otros requieren solamente un navegador. El juego de ordenador se ha distribuido por todos los sectores sociales, transformando la forma tradicional de jugar. (Vázquez, 2010)

##### **2.2.2.5.1. Videojuegos flash**

El Internet ha traído novedades con los videojuegos en línea cada día se han experimentado y cada vez más notorios siendo una noticia los juegos desarrollados en Adobe Flash. Flash admite el avance de videojuegos multiplataforma, siempre que esté soportado Flash, incluso son varios los puntos de conexión móviles que incorporan o lo harán en breve el respaldo para esta tecnología. (Vázquez, 2010)

#### **2.2.2.6. Juegos de rol**

Los juegos de rol es una clase de juego donde los participantes asumen el papel de los protagonistas del juego. En su origen el juego se desarrollaba entre un grupo donde los que intervenían ideaban un guion con lápiz y papel. Unidos, los jugadores pueden ayudar en la historia que implica a cada uno de sus personajes, creando, desarrollando y

explorando el escenario, en un episodio fuera de los límites de la vida diaria. (Vázquez, 2010)

### **2.2.3. TIPOS DE JUEGO SEGÚN LA TEORÍA DE PIAGET**

Siguiendo la teoría de *Piaget* (1932, 1945, 1966) podemos clasificar los juegos en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción. Exceptuando la última, los juegos de construcción, las otras tres formas lúdicas se corresponden con las estructuras específicas de cada etapa en la evolución intelectual del niño: el esquema motor, el símbolo y las operaciones intelectuales. Y, al igual que sucede con estas últimas, los juegos de reglas son los de aparición más tardía porque se construyen” a partir de las dos formas anteriores, el esquema motor y el símbolo, integrados en ellos y subordinados ahora a la regla.

#### **2.2.3.1. *El juego motor***

Los niños pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante. Golpean un objeto contra otro; lo tiran para que se lo volvamos a dar, etc. Exploran cuanto tienen a su alrededor y, cuando descubren algo que les resulta interesante, lo “repiten” hasta que deje de resultarles interesante. Y es importante señalar que el interés infantil no coincide con el del adulto.

Si aprende, por ejemplo, a abrir el cajón de su armario, repetirá la acción a pesar de nuestros ruegos para que se estén quietos y de nuestras advertencias de que pueden pillarse o de que pueden romperlo.

Para quienes sabemos el funcionamiento de un cajón nos resulta difícil entender la satisfacción que pueda proporcionar el abrirlo y cerrarlo tantas veces. Para el niño pequeño la tiene, y al repetir ese conocimiento recién adquirido, llega a consolidarlo.

En otras ocasiones el interés no estará tanto en el cajón mismo como en el enfado que nos provoca su incansable manipulación. No sabe

exactamente por qué los demás le sonríen o se enojan con él, y para descubrirlo, se tiene que comprobar qué es lo que nos agrada o nos molesta. Cuanto mayor sea esta actividad infantil, mayor será el conocimiento que obtenga sobre los individuos y las cosas que le rodean.

Este carácter repetitivo del comportamiento adoptamos asimismo los adultos cuando interactuamos con infantes de estas edades. Y si la interacción tiene se puede dar con cierta frecuencia, los niños llegan a solicitar con la sonrisa o la mirada esos gestos y ruidos raros que establecen los primeros “juegos sociales”. Como una manera de demostrar que nos reconocen.

Las publicaciones sobre cómo obtienen los niños el lenguaje han puesto de evidencia la trascendencia de esta temprana interacción con el adulto. Pues nos dirigimos a ellos con un lenguaje diferente del que manejamos con quienes ya hablan.

El objetivo es el tratar de instaurar una comunicación con un ser que aún no dispone del escenario privilegiado que para este caso es el lenguaje. Y estos precedentes del diálogo aparecen en esas circunstancias que se repiten en el cuidado diario del niño.

*Bruner (1984)*, considera a estos contextos “formatos” para la adquisición del lenguaje, refiriéndose con ello a la conformación que el adulto hace de ellas y a la facilitar lo que suscita para que el pequeño coloque sus acciones y sus vocalizaciones en dicha estructura. (Pardo, 2012)

#### **2.2.3.2. *El juego simbólico***

Aunque hay distintos tipos de juegos, muchos consideran el juego de ficción como el más típico de todos, el que reúne sus características más sobresalientes. Es el juego de “pretender” situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes. (Saldivia & Vargas, 2012)

Aparentar, ya se haga en solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos a un modo nuevo de relacionarse con la realidad. Al jugar, el niño “domina” esa realidad por la que se ve continuamente dominado.

Con el desarrollo motor se amplía considerablemente su campo de acción, se le permite o se pide participar en tareas que antes le estaban vedadas y, sobre todo, aparecen mundos y personajes motivados por el lenguaje.

Los psicoanalistas han insistido, con razón, en la importancia de estas elaboraciones fantásticas para poder mantener la integridad del yo y dar expresión a los sentimientos inconscientes.

Con independencia de si las fantasías ocupan con anterioridad un lugar, o no, en la mente infantil, lo cierto es que no será hasta el segundo año de vida cuando aparezcan las primeras manifestaciones de fingir que se come de un plato vacío o que se duerme con los ojos abiertos. Buena parte de estos primeros juegos de ficción son individuales, o si se realizan en presencia de otros niños, equivalen a lo que se ha llamado juego “en paralelo”, en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero.

Esta ausencia de cooperación entre jugadores ha llevado a *Piaget (1945)* a definir el juego simbólico como “egocéntrico”, centrado en los propios intereses y deseos. (Saldivia & Vargas, 2012)

En un estudio importante, *C. Garvey (1979)* sostiene que el juego es social desde el principio, que su carácter particular y privado es un aspecto secundario de una actividad que se forma siempre en un ambiente social.

Sus análisis de las conversaciones infantiles mientras jugaban muestran que desde edad tan temprana se diferencian claramente las actividades que son juego de las que no lo son, y que, cuando la situación es ambigua, los niños recurren al lenguaje para hacérsela explícita unos a otros.

No se trata de la mera imitación de una persona concreta, sino del concepto mismo de cada rol social definido por sus acciones más características y, con frecuencia, exageradas. (Saldivia & Vargas, 2012)

La coordinación de acciones y papeles sólo se logra, a una edad en la que aún no es posible elaborar reglas arbitrarias y puramente convencionales, por una frecuente referencia a lo que sucede “de verdad”. De tal manera que surge la discrepancia entre el conocimiento que cada jugador posee de los papeles que representa.

Cuando existen oposiciones en la síntesis de las acciones el recurso último es la vida real o un reforzamiento del carácter puramente fantástico del juego con reconocimiento claro del mismo por los jugadores.

Un aporte esencial de este tipo de juegos es descubrir que los objetos no sirven sólo para lo que fueron hechos, sino que pueden manipular para otras actividades más interesantes. Un simple palo se transforma en caballo, en espada o en puerta de una casa. (Pardo, 2012, pág. 74)

#### **2.2.3.3. *Juegos de reglas***

El final de preescolar coincide con la aparición de un nuevo tipo de juego: el de reglas. Su inicio depende, en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los posibles modelos que tenga a su disposición.

Con la presencia de hermanos mayores y la ayuda a aulas de preescolar situadas en centros de educación primaria, facilitan el sensibilizar al niño hacia este tipo de juegos.

Se debe tener en cuenta que en todos los juegos de reglas se debe “aprender” a jugar, hay que realizar acciones expresas y obviar otras, hay que seguir “unas reglas”. Si en los juegos simbólicos cada jugador podía inventar nuevos personajes, incorporar otros temas, desarrollar acciones sólo diseñadas, en los de reglas se sabe anticipadamente lo que “tienen que hacer” los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas

voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas. (Pardo, 2012)

Los preescolares empiezan en estos juegos usando las reglas más elementales y, sólo a medida que se hagan expertos, incorporarán e inventarán nuevas reglas. Ese conocimiento mínimo y la comprensión de su carácter obligatorio les permite incorporarse al juego de otros, algo mayores que ellos, especialmente cuando la necesidad de jugadores rebaja sus exigencias sobre la competencia de los mismos.

Sin embargo, en analogía del juego simbólico, la obligación de estas reglas no aparece ante el niño preescolar nacida del acuerdo entre jugadores, sino que tiene un carácter de verdad absoluta. Creen que sólo existe una forma de jugar cada juego, la que conocen. Y, por superficial que este conocimiento sea, opinan que no sería legítimo alterar sus reglas.

En los cursos finales de Primaria los jugadores serán plenamente conscientes de que las reglas no tienen otro valor que el que les confiere sino la voluntad de quienes las adoptan. Basta la decisión de la mayoría para modificarlas o introducir otras nuevas. La práctica continuada de esa cooperación permitirá, por fin, tomar conciencia de que las reglas no son más que la formulación explícita de esos acuerdos.

El preescolar, para resolver la contradicción entre la regla y sus intereses, debe recurrir a un tipo de juego anterior, el simbólico, donde ha llegado a descubrir, en otro nivel, ese mismo valor de la cooperación y de su negociación. (Pardo, 2012, pág. 9)

#### **2.2.3.4. Juegos de construcción**

Este es un tipo de juego que radica en cualquier edad. A partir el primer año de la vida del niño concurren actividades que englobaría clasificar en esta categoría: los cubos de plástico que se incrustan o se superponen, los bloques de madera con los que se forman torres, etc.

El niño preescolar se conforma fácilmente con cuatro bloques que utiliza como paredes de una granja o de un castillo. Pero a medida que crezca querrá que su construcción se parezca más al modelo de la vida real o al que se había trazado al iniciarla. Hacer una grúa que funcione de verdad o cocinar un pastel siguiendo una receta, pueden ser actividades tan divertidas como el mejor de los juegos. Pero justamente en la medida en que tiene un objetivo establecido de antemano y que los resultados se evaluarán en función de dicho objetivo se aleja de lo que es mero juego para acercarse a lo que llamamos trabajo. (Pardo, 2012, pág. 76)

#### **2.2.4. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROGRESO INFANTIL**

La colectividad de los padres, numerosos educadores y médico de niños, algunos psicólogos y todos los niños especulan que el juego es muy significativo para el desarrollo infantil.

El juego establece un modo propio de interacción del niño con su medio, que es cualitativamente distinto del adulto. Actualmente, la diversidad de los especialistas en el tema reconoce que el término “juego” elige una categoría genérica de conductas muy diferentes. En una reciente postura sobre el tema, *P.K. Smith (1983)* señala que su aspecto único consiste en la orientar al sujeto hacia su propia conducta, más que en un tipo de conducta personal. (Saldivia & Vargas, 2012)

Dicho control sobre la propia actividad, que se compara al ejercicio originado por estímulos externos, necesidades y metas adecuadas de las conductas no lúdicas, tiene mucho que ver con la distorsión de la realidad que presume el proceso de asimilación, tanto biológica como psicológica.

Pero, esta investigación de que el juego tiene una razón de ser biológica y psicológica, que constituye una forma de adaptar a la realidad viene a ser propia de las colectividades jóvenes, ha tropezado repetidamente con la idea de que el juego equivale a “tiempo perdido”, como una actividad



nociva que entorpece con las que, en su lugar, se deberían “reforzar”, fomentar o enseñar.

En adaptación más sobria, el juego sería un mal menor, una libertad de energías que el pequeño no puede, o no alcanzamos, que proponga a ocupaciones más serias.

Si se concibe al niño como una sola réplica, en pequeño, del adulto, no puede entenderse la importancia que tiene el juego en su desarrollo. En la psicología ha sido el enfoque conductista, tanto en su versión clásica pavloviana así como la más reciente de *Skinner*, uno de los que más ha insistido en la similitud de las leyes que rigen tanto el comportamiento adulto como el infantil. (Saldivia & Vargas, 2012)

De tal manera que no han dudado nunca de la validez de extender unos principios a cualquier conducta humano, por justo que pudiera parecer.

Siguiendo a Saldivia y Vargas (2012) Varios estudios sobre el juego en las dos últimas décadas corresponden a biólogos. Comparando el desarrollo en especies muy diversas han observado que son las de aparición filogenético más tardía las que juegan más y durante más tiempo. Cabría averiguar qué función cumplen estas actividades lúdicas para que hayan sido seleccionadas en el curso de la evolución.

*J. S. Bruner (1984)*, por ejemplo, relaciona el juego con el largo tiempo de inmadurez de los mamíferos, que les hace depender de sus progenitores durante periodos muy prolongados. Al tener aseguradas las necesidades básicas las crías de estas especies pueden jugar, es decir, pueden emplear a actividades que no están claramente relacionadas con los fines biológicos que tiene el comportamiento adulto.

La realidad es que son esencialmente aquellas especies en las que el comportamiento adulto es más flexible y más complejo, en las que el medio al que tienen que adaptarse es más variable, de las que se

prolongan por más tiempo la obediencia de las crías y las que, por consiguiente, ofrecen a estas mayores oportunidades de juego.

Una adaptación antropomórfica de esta teoría, muy difundida entre las afirmaciones populares, es que el niño juega porque no tiene que trabajar. La oposición juego-trabajo trae consigo adjudicar al primero de todos los rasgos opuestas la concepción del trabajo como castigo de la humanidad. Es libre, espontáneo, creativo, placentero, etc. Consiguientemente, si lo propio del adulto era trabajar, lo característico del niño debería ser jugar.

¿Cuáles son los rasgos comunes que nos permiten calificar como juego tanto el golpear un objeto del bebé de pocos meses como las “comiditas” y las “guerras” de los niños de 4 o 5 años y las partidas de dominó de los adultos? Probablemente la misma definición de lo que es el juego ha sido una de las cuestiones más debatidas en la literatura sobre el tema. (Saldivia & Vargas, 2012)

Algunas primeras teorías psicológicas sobre el juego llevaron a identificar entre la infancia y hasta el extremo de definir por éste (*Groos, 1896*), o viceversa (*Buytendijk, 1935*). Pero si el juego es característico de la infancia, es cierto que ninguna es tan prolongada como la humana.

El hombre juega más por más tiempo y a juegos que son particularmente humanos. Pero, aunque elijamos con un mismo término a actividades tan diversas, no se debe eludir sus diferencias ni el hecho de que aparezcan, siguiendo un orden, en momentos diferentes del desarrollo. Como es conocido cualquiera que tenga un trato familiar con niños, “no se juega a cualquier cosa en cualquier edad”, cada tipo de juego es predominante en un determinado momento de la vida y las formas lúdicas más elaboradas se construyen sobre otras más simples.

## **2.2.5. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ESCUELA**

Las afirmaciones de *Schiller*, dicho poeta y educador dice: “que el hombre es hombre completo sólo cuando juega”. De ello se desprende de que la

dinámica del juego, entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona. (Saldivia & Vargas, 2012)

partiendo del punto de vista psicológico el juego es un manifestó de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Admite, por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

En el orden pedagógico, la categoría del juego es muy amplio, pues la pedagogía aprovecha firmemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica.

El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser. La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

#### **2.2.5.1. Para el desarrollo físico. -**

Es importante para el desarrollo físico del individuo, (Saldivia & Vargas, 2012) porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego, la complejidad de movimientos empleados en el juego hace de él un ejercicio sintético,

mientras que la gimnasia resulta ser una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo. El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardiovasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro. La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro.

#### **2.2.5.2. Para el desarrollo mental.-**

Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta marcadamente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y cabales, pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño. (Saldivia & Vargas, 2012)

Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

**2.2.5.3. Para la formación del carácter.** - Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor *Jackson R. Sharman* de la Universidad de Colombia decía: "Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores".

#### **2.2.5.4. Para el cultivo de los sentimientos sociales. -**

Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social.

*Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición. El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o lo colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.*

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en los Centros Educativos; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales. (Saldivia & Vargas, 2012)

Sin embargo, es encantador realizar paseos tratando reservadamente asuntos personales.

Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera.

Cuando se fomenta la Educación Física y sus diversas disciplinas en los Centros Educativos, son los profesores, autoridades, padres de familia y ciudadanía en general los llamados en velar y observar por el buen desarrollo de estas actividades físicas, porque los niños cultivan tan agudamente su inteligencia. Los problemas internos que tienen los individuos se pueden solucionar apelando al juego por ejemplo el ajedrez que permite la concentración mental del hombre y meditar intensamente para solucionar dificultades, para conseguir victoria.

## **2.2.2. Rendimiento académico:**

### **2.2.2.1. Definición**

Juan Holgado Barroso define rendimiento académico como el resultado de comparar los objetivos perseguidos. Una serie de elementos de la sociedad, económica, educativa, etc. ha ayudado a convertirse en un elemento primordial dentro de la enseñanza (p.999)

De acuerdo con Yesica Reyes (2003) la educación escolarizada es un hecho intencionadamente y, para los requisitos de calidad de la educación, todo proceso educativo busca siempre mejorar el aprovechamiento del alumno. De manera que, la variable dependiente clásica en la educación escolarizada es el beneficio escolar (Kerlinger, 1988). El rendimiento académico, también denominado rendimiento escolar, determinados por la Enciclopedia de Pedagogía / Psicología de la siguiente manera: "Del latín reddere (restituir, pagar) el rendimiento es una relación entre lo obtenido y el esfuerzo empleado para obtenerlo. Es un nivel de éxito en la escuela, en el trabajo", pero, al hablar de rendimiento en la escuela, nos referimos al aspecto hacendoso de la institución escolar.

El problema del rendimiento escolar se resolverá de forma científica cuando se encuentre la relación existente entre el trabajo realizado por el maestro y los alumnos, de un lado, y la educación (es decir, la perfección intelectual y moral lograda por éstos) de otro", "al estudiar científicamente el rendimiento, es básica la consideración de los factores que intervienen en él. Por lo menos en lo que a la instrucción se refiere, existe una teoría que considera que el rendimiento escolar se debe predominantemente a la inteligencia; sin embargo, lo cierto es que ni si quiera en el aspecto intelectual del rendimiento, la inteligencia es el único factor", al analizarse el rendimiento escolar, deben valorarse los factores ambientales como la familia, la sociedad y el ambiente escolar". (Reyes, 2003)

Además, el rendimiento académico es entendido por Pizarro (1985) como una medida de las capacidades respondientes o indicativas que manifiestan, en forma estimativa, lo que una persona ha aprendido como consecuencia de un proceso de instrucción o formación. El mismo autor, ahora desde una perspectiva propia del alumno, define el rendimiento como una capacidad respondiente de éste frente a estímulos educativos, susceptible de ser interpretado según objetivos o propósitos educativos pre-establecidos. Este tipo de rendimiento académico puede entenderse en relación con un grupo social que fija niveles mínimos de aprobación ante un determinado cúmulo de conocimientos o aptitudes (Carrasco, 1985). Según Herán y Villarroel (1987), citado por Yesica Reyes (2003) donde el rendimiento académico se define en forma operativa y tácita afirmando que se puede comprender el rendimiento escolar previo como el número de veces que el alumno ha repetido uno o más cursos.

Yesica Reyes (2003), cita a Kaczynska (1986) afirma que el rendimiento académico es el fin de todos los esfuerzos y toda las iniciativas escolares del maestro, de los padres de los mismos alumnos; el valor de la escuela y el maestro se juzga por los conocimientos adquiridos por los alumnos.

En tanto que Nováez (1986) citado por Yesica Reyes (2003) sostiene que el rendimiento académico es el quantum obtenido por el individuo en

determinada actividad académica. El concepto de rendimiento está ligado al de aptitud, y sería el resultado de ésta, de factores volitivos, afectivos y emocionales, además de la ejercitación.

Chadwick (1979) define el rendimiento académico como la expresión de capacidades y de características psicológicas del estudiante desarrolladas y actualizadas a través del proceso de enseñanza-aprendizaje que le posibilita obtener un nivel de funcionamiento y logros académicos a lo largo de un período o semestre, que se sintetiza en un calificativo final (cuantitativo en la mayoría de los casos) evaluador del nivel alcanzado. (Reyes, 2003)

Resumiendo, el rendimiento académico es un indicador del nivel de aprendizaje alcanzado por el alumno, por ello, el sistema educativo brinda tanta importancia a dicho indicador. En tal sentido, el rendimiento académico se convierte en una "tabla imaginaria de medida" para el aprendizaje logrado en el aula, que constituye el objetivo central de la educación. Sin embargo, en el rendimiento académico, intervienen muchas otras variables externas al sujeto, como la calidad del maestro, el ambiente de clase, la familia, el programa educativo, etc., y variables psicológicas o internas, como la actitud hacia la asignatura, la inteligencia, la personalidad, el auto concepto del alumno, la motivación, etc. Es pertinente dejar establecido que aprovechamiento escolar no es sinónimo de rendimiento académico. El rendimiento académico o escolar parte del presupuesto de que el alumno es responsable de su rendimiento. En tanto que el aprovechamiento escolar está referido, más bien, al resultado del proceso enseñanza-aprendizaje, de cuyos niveles de eficiencia son responsables tanto el que enseña como el que aprende.

#### **2.2.2.2. Características del rendimiento académico**

García y Palacios (1991), después de realizar un análisis comparativo de diversas definiciones del rendimiento escolar, concluyen que hay un doble punto de vista, estático y dinámico, que atañen al sujeto de la



educación como ser social. En general, el rendimiento escolar es caracterizado del siguiente modo: a) el rendimiento en su aspecto dinámico responde al proceso de aprendizaje, como tal está ligado a la capacidad y esfuerzo del alumno; b) en su aspecto estático comprende al producto del aprendizaje generado por el alumno y expresa una conducta de aprovechamiento; c) el rendimiento está ligado a medidas de calidad y a juicios de valoración; d) el rendimiento es un medio y no un fin en sí mismo; e) el rendimiento está relacionado a propósitos de carácter ético que incluye expectativas económicas, lo cual hace necesario un tipo de rendimiento en función al modelo social vigente.

### **2.2.2.3. Factores que influyen en el rendimiento académico**

Todos sabemos que los alumnos inciden en muchos factores que condicionan su rendimiento en la institución educativa: Método, número de alumnos, familiares, etc. y de la personalidad: diferencia individual, carácter, estado emocional, inteligencia.

A pesar de los factores que intervienen en el rendimiento escolar de un niño; son tan variados como complejos.

### **2.2.3. Bases teórico-científicas del rendimiento académico**

#### **2.2.3.1.- Rendimiento Académico**

El rendimiento académico escolar nos da el conocimiento del educando a base de sus experiencias y habilidades.

*“La expresión rendimiento académico es más precisa que la expresión rendimiento escolar, pues ésta incluye además del aprovechamiento de las materias de estudio, una serie de connotaciones que aluden al comportamiento desarrollado por el escolar, como resultado de la acción educativa y que no se determina de manera sistemática<sup>1</sup>.*

---

<sup>1</sup> LAZARO LANDA, Elba: “El rendimiento académico y los hábitos de estudio en 4to. Y 5to. Año del C.E. José Mariátegui”. P. 34

Los buenos hábitos de estudio tienen que ver directamente con el rendimiento. Este puede ser escolar o académico; en definitiva, ambos están referidos a la capacidad que demuestra un educando respecto a la realización de actos de diversa índole. De acuerdo con ello rendimiento académico es más fácilmente determinable y los indicadores son más precisos, consecuentemente es más recomendable trabajar a ese nivel por su mayor objetividad, aunque seguramente con menos grado de confiabilidad a nivel global o integral.

De acuerdo con Yesica Reyes (2003)

#### **2.2.3.2.- Rendimiento Escolar Alto:**

Resultado exitoso obtenido por el alumno del aprendizaje de las tareas escolares reflejado en calificativos aprobatorios con un mínimo promedio de 15 en todas las asignaturas.

#### **2.2.3.3.- Rendimiento Escolar Bajo:**

Resultado deficiente obtenidos por el alumno del aprendizaje de las tareas escolares reflejados en calificativos aprobatorios con un mínimo promedio de 11 en todas las asignaturas.

#### **2.2.3.4.- Adaptación Escolar:**

Grado de armonía existente entre las motivaciones y actitudes fundamentales del alumno y esta conducta visible que manifiesta ante las exigencias del ambiente escolar.

En la actualidad existen diversas investigaciones que se dirigen a encontrar explicaciones del bajo rendimiento académico, las cuales van desde estudios exploratorios, descriptivos y correlacionales hasta estudios explicativos; si bien es cierto que resulta una tarea ardua localizar investigaciones específicas que describan o expliquen la naturaleza de las variables asociadas al éxito o fracaso académico, también es verdad que el acervo teórico y bibliográfico para sustentar una investigación de ésta naturaleza resulta enriquecedor; por lo cual se describen a continuación algunas de ellas.

La investigación con alumnos de escuela elemental realizada por Bricklin y Bricklin (1988) hallaron que el grado de cooperación y la apariencia física son factores de influencia en los maestros para considerar a los alumnos como más inteligentes y mejores estudiantes y por tanto afectar su rendimiento escolar.<sup>2</sup>

Por otra parte, Maclure y Davies (1994), en sus estudios sobre capacidad cognitiva en estudiantes, demandan que el desempeño retrasado es sólo la capacidad cognitiva manifiesta del alumno en un momento dado, no es una etiqueta para cualquier característica supuestamente estable o inmutable del potencial definitivo del individuo. Asimismo, ultiman que el trabajo cognitivo deficiente no está ligado a la cultura ni limitado al aula. (Reyes, 2003)

## **2.4.- Glosario de Términos**

**Alumno.** - Persona que recibe las lecciones de un maestro que sigue las clases de una institución educativa.

**Aprendizaje.** - El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales. Se trata de un concepto fundamental en la Didáctica que consiste, grosso modo, en la adquisición de conocimiento a partir de determinada información percibida

**Enseñanza.** - Es la acción y efecto reenseñar (instruir, adoctrinar, amaestrar con reglas o preceptos) se trata del sistema método de dar instrucción, formado por el conjunto de conocimiento principios e ideas que se enseñan a alguien.

**El Juego.** - es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

**Juegos Didácticos.** - En la actualidad los pedagogos consideran los juegos como una herramienta fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje, elevar el trabajo independiente de los estudiantes y resolver situaciones problemáticas en la actividad práctica. (Reyes, 2003)

---

<sup>2</sup> Bricklin y Bricklin Capacidad Cognitiva en Estudiantes (1988)

**Los juegos tradicionales** son los que se transmiten de generación en generación (padres a hijos, niños mayores a niños pequeños...), teniendo cierta continuidad a lo largo de un periodo histórico.

**Los juegos populares** son las actividades lúdicas que, en un período definitivo, son realizadas por una mayoría de personas, por un agrupamiento determinado de una población. (Lavega & Olaso, 2007)

**Los juegos autóctonos o vernáculos** son los que se dan en una zona geográfica determinada.

**Rendimiento** producto o utilidad que rinde o da una persona o cosa.

**Rendimiento académico** como la expresión de capacidades y de características psicológicas del estudiante desarrolladas y actualizadas a través del proceso de enseñanza-aprendizaje que le posibilita obtener un nivel de funcionamiento y logros académicos a lo largo de un período o semestre, que se sintetiza en un calificativo final (cuantitativo en la mayoría de los casos) evaluador del nivel alcanzado. (Reyes, 2003)

# **CAPITULO III**

## **METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN**

### 3.1. Tipo y Diseño de la investigación

La presente investigación se clasifica a partir de los siguientes criterios:

**Por el tipo de pregunta planteada en el problema:** Es una investigación teórica que obedece al nivel descriptivo y correlacional, ya que se describió el fenómeno de la situación actual.

Es descriptivo puesto que se recopiló información sobre los juegos tradicionales y el rendimiento académico.

Es correlacional debido a que su finalidad es describir de qué manera la aplicación de los juegos tradicionales se relaciona con el rendimiento académico del colegio de aplicación de la universidad nacional Mayor de San Marcos.

#### **Investigación Corelacional**

**X    Y**

X= Los Juegos Tradicionales

Y= El Rendimiento Académico

**Por el método de estudio de las variables:** La investigación es cuantitativa, pues se obtiene datos numéricos clasificados en el estudio de las variables.

**Por el tiempo de estudio de la variable:** La investigación es de corte transversal, pues se obtienen los datos para estudiarlas en un solo momento, a través de un corte temporal instantáneo en que se hace la medición de las variables.

### 3.2. Operacionalización de variables

#### VARIABLE INDEPENDIENTE: (X): LOS JUEGOS TRADICIONALES

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Índice
LOS JUEGOS TRADICIONALES	Juegos de Locomoción	1.Carreras	1	Siempre
		2.Saltos	1	
		3. Equilibrios	2	
	Juegos de Lanzamiento	De distancia	2	Con frecuencia
		De precisión	1	
	Juegos de Pelota	De mano	2	Algunas veces
		De bate	1	
		De Pie	1	
		De bola	2	
	Juegos de Precisión	De bolas	3	Nunca
		De mazo y de bolas	2	
		De disco y monedas	3	

#### VARIABLE DEPENDIENTE: (Y) RENDIMIENTO ACADEMICO

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Índice
RENDIMIENTO ACADEMICO	Instrumentos de evaluación.	1.2. Control de Asistencia	Muy bueno Bueno Regular Bajo	18 – 20 14 – 17 11 - 13
		1.3.Seguimiento de registro de notas		
		1.4. Resultados de Evaluación		
	Desempeño de los alumnos.	1.1.Exitoso		10 – 00
		1.2.Destacado		
		1.3.Insatisfecho		

## **V. INTERVINIENTE:**

Edad

Sexo

### **3.3. Diseño del estudio**

Consideramos que la presente investigación sigue un diseño descriptivo No correlacional. Esquematizando matemáticamente tenemos:

X (V.I.) = Los Juegos Tradicionales

Y (V.D.) = Rendimiento Académico

Notación funcional:  $Y = f(X)$

Ello nos indica la relación de la aplicación de los juegos tradicionales que consta en el rendimiento académico en los alumnos del primer grado de del nivel secundaria del colegio de aplicación de la universidad nacional Mayor de San Marcos.

### **3.4. Población y muestra**

#### **3.4.1.- Universo de estudio**

Ubicándonos en el ámbito de estudio, se consideró como nuestro universo a los 39 estudiantes del primer grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la universidad nacional Mayor de San Marcos-Lima.

#### **3.4.2.- Población de estudio**

Contando ya con el universo de estudio se conforma la población, que para nuestro caso lo conforman todos los alumnos del nivel secundaria; así como se listan en el cuadro N° 1, en el cual se puede apreciar claramente que contamos con 39 alumnos del primer grado del nivel secundaria.

##### **3.4.2.1. Proceso de muestreo**

###### **3.4.2.1.1. Marco muestral**

El marco muestral para el presente estudio está conformado por los alumnos del primer grado del nivel secundaria del colegio de aplicación de la universidad nacional Mayor de San Marcos-Lima.



**Cuadro N° 1**  
**Población del estudio**

N°	Institución Educativa	1° año	2° Año	3° Año	4° Año	Total
1	Colegio de Aplicación "SAN MARCOS"	39	04	03	08	54
	<b>TOTAL</b>	<b>39</b>	<b>04</b>	<b>03</b>	<b>08</b>	<b>54</b>

FUENTE: Estadística de la EAUNMSM.

### **3.4. Población y muestra**

#### **a. Universo de estudio**

Ubicándonos en el ámbito de estudio, consideremos como nuestro universo a la totalidad de los estudiantes de la escuela de aplicación de la universidad nacional mayor de San Marcos.

#### **b. Población de estudio**

Contando ya con el universo de estudio se puede conformar la población, que para nuestro caso lo conformarán todos los estudiantes de la escuela de aplicación de la universidad nacional Mayor de San Marcos.

#### **c. Proceso de muestreo**

##### **Marco muestral**

El marco muestral para el presente estudio estará conformado por los estudiantes del 1er año de secundaria de la institución educativa de aplicación; para el estudio de la investigación.

**Cuadro N° 2**  
**Muestra de estudio**

N°	Institución Educativa	1° año
1	Colegio de Aplicación "SAN MARCOS"	39
	<b>TOTAL</b>	<b>39</b>

FUENTE: Estadística de la EAUNMSM.

##### **3.4.2.1.2. Unidad de muestreo y análisis**

El elemento y análisis de muestreo en el estudio se consideró a los alumnos del primer grado nivel secundario de la escuela de aplicación de la universidad nacional Mayor de San Marcos.

**Cuadro N° 3**  
**Población de Inclusión**

N°	Institución Educativa	1° año	Total
1	Colegio de Aplicación "SAN MARCOS"	39	<b>39</b>
	<b>TOTAL</b>	<b>39</b>	<b>39</b>

**Población de Exclusión**

N°	Institución Educativa	2° Año	3° Año	4° Año	Total
1	Colegio de Aplicación "SAN MARCOS"	04	03	08	<b>15</b>
	<b>TOTAL</b>	<b>04</b>	<b>03</b>	<b>08</b>	<b>15</b>

### **3.5. Técnicas de recolección de datos**

#### **3.5.1. Fuente de información**

La fuente de información en nuestro estudio se tuvo acceso inmediato para la recolección de datos en forma directa y personal desde la unidad de análisis.

#### **3.5.2. Instrumento**

Para la recolección de datos se utilizó un cuestionario.

#### **3.5.3. Unidad de muestreo y análisis**

La unidad de muestreo y análisis en nuestro estudio fue el colegio de aplicación de la universidad nacional Mayor de San Marcos.

#### **3.5.4. Tipo o técnica de muestreo**

La técnica de muestreo a utilizado en el presente trabajo de investigación fue el muestreo aleatorio, se consideró a las estudiantes del nivel secundaria, luego con asignación proporcional se obtuvo el tamaño muestral para cada uno de los estratos considerados en nuestro estudio, y finalmente con selección aleatoria detectamos nuestra unidad de análisis.

### 3.5.5. Tamaño Muestral

Para determinar el tamaño de muestra requerido y estimar p (proporciones de los alumnos del primer grado del nivel secundario) dentro de N (Total de alumnos del nivel secundaria), nos basamos en la siguiente fórmula estadística:

$$n = \frac{NB^2}{(ND)^2} \quad D = \frac{B^2}{4}$$

En ello se desconoce p (Proporción de alumnos del primer grado del nivel secundario), entonces sustituimos la varianza con "pq"; asignando siempre la siguiente igualdad de p=0.5 y q=(1-p) por lo tanto nuestra fórmula se convierte en:

$$n = \frac{Npq}{(ND)^2} \quad D = \frac{B^2}{4}$$

Donde:

- n : Tamaño de muestra estimada.
- N : Tamaño total de la población.
- p : Es la proporción favorable de la población
- q : Es la proporción desfavorable de la Población.
- B : Límite para el error de estimación.
- D : Nivel de precisión utilizada en la Investigación.

Para el presente estudio, el tamaño de muestra determinado según los cálculos efectuados en el CUADRO N° 2 son: 39 alumnos del primer grado del nivel secundaria, usando muestreo estratificado.

El tamaño de muestra definitivo para cada estrato estuvo dado por la asignación proporcional que es la siguiente:

$$n = \frac{N_i}{N} \cdot n$$

Donde:

- N : Tamaño total de la población.
- $N_h$  : Tamaño total del estrato h.
- $n_h$  : Tamaño de muestra para el estrato h.
- n : Número total de la muestra para el estudio.
- h : Notación asignada para cada estrato.
- L : Número total de estratos existentes.

### **3.6. Medición**

La escala de actitudes hacia la aplicación de los juegos tradicionales en el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM, está formado por ítems politómicos de naturaleza ordinal. Cada uno de estos ítems tiene cuatro opciones de respuestas, escaladas mediante el procedimiento Likert. (siempre, con frecuencia, algunas veces, nunca).

### **3.7. Validez y fiabilidad del instrumento de medición**

En nuestro estudio, para la validez y la confiabilidad de nuestro instrumento se empleó; una prueba piloto y el sentir de los expertos; por medio de una ficha, representamos:

1. Técnica de ensayo o Prueba piloto en pequeños grupos, de la pregunta de los profesores, que se usó a un grupo de docentes parecido al 10% del tamaño muestral.
2. Juicio de expertos o técnica de Opinión de expertos y su herramienta el informe, se aplicada a 3 maestros en educación, que sirvió para validar la encuesta – cuestionario.

### **3.8. Método de análisis de datos**

**Elaboración de datos:** Se utilizó una elaboración computarizada, porque contamos con interrogaciones cerradas en el cuestionario, todo ello empleando el software estadístico SPSS.

**Técnica estadística a usar:** De acuerdo a nuestros objetivos empleamos las técnicas estadísticas de correlación y medidas de asociación.

**Tipo de análisis:** En nuestra investigación se realizó el análisis bivariado y cuantitativo.

**Presentación de datos:** Los datos se presentaron en tablas de distribución de frecuencia, gráfico de histogramas y diagrama de dispersión.

**Diseño de prueba de hipótesis:**

Se tomará el coeficiente de correlación lineal simple de Pearson.

$$r = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N(\sum X^2) - (\sum X)^2][N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Regla para contrastar la hipótesis, propuesta por Perez, Luis Alberto (2000), en el cual nos basaremos por el valor de “r” encontrado, y para la interpretación nos indica:

$r = 0$	la correspondencia es nula
$r \in [0 - 0,20>$	la correspondencia es casi nula
$r \in [0,20 - 0,40>$	la correspondencia es baja
$r \in [0,40 - 0,70>$	existe correspondencia buena o significativa
$r \in [0,70 - 1>$	existe correspondencia muy buena o muy significativa
$r = 1$	correspondencia perfecta

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

#### 4.1. ANALISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

#### 4.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS:

A continuación, se presentan los resultados correspondientes al cumplimiento del objetivo principal e hipótesis principal planteado para el estudio.

Se parte de la idea que debe existir una relación entre las diversas dimensiones de la aplicación de los juegos tradicionales sobre el rendimiento académico, estableciéndose una interdependencia entre ellas y no actuando en forma individual, estos resultados son evidentes bajo el análisis del modelo de regresión lineal múltiple.

#### MODELO DE REGRESIÓN LINEAL

##### VARIABLES EN ESTUDIO:

Variable Independiente: X: Aplicación de los Juegos  
Tradicionales

Variable Dependiente: Y: Rendimiento Académico

Modelo de regresión lineal:

$$Y = B_0 + B_1 X_1 + B_2 X_2 + B_3 X_3 + e$$

Seguidamente, se muestran los supuestos del modelo de regresión:

Análisis de varianza (ANOVA)

Prueba T de Student.

##### ANÁLISIS DE VARIANZA

Modelo	Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
1 Regresión	4.670	3	1.557	13.487	0.000
Residual	6.001	52	.115		
Total	10.671	55			

**Hipótesis estadística:**

$$H_0: B_0 = B_1 = B_2 = B_3 = 0$$

H1: El parámetro es diferente a cero

**Nivel de significancia**  $\alpha = 5\%$

Si P-valor=0.00 < 0.05 es Significativo al 95% de confianza, con lo cual rechazamos  $H_0$ .

El análisis de varianza nos dice que el modelo es significativo, al 95% de confianza, por lo que se rechaza la hipótesis nula.

**PRUEBA T STUDENT****Hipótesis estadística:**

$$H_0: B_0 = 0 \quad H_0: B_1 = 0 \quad H_0: B_2 = 0 \quad H_0: B_3 = 0$$

$$H_1: B_0 \neq 0 \quad H_1: B_1 \neq 0 \quad H_1: B_2 \neq 0 \quad H_1: B_3 \neq 0$$

**Nivel de significancia:**  $\alpha = 5\%$

**Estadística de prueba:**

Si  $T_c > \text{Tabla}$  se rechaza  $H_0$

Si P-valor=0.00 < 0.05 es Significativo al 95% de confianza, con lo cual rechazamos  $H_0$ .



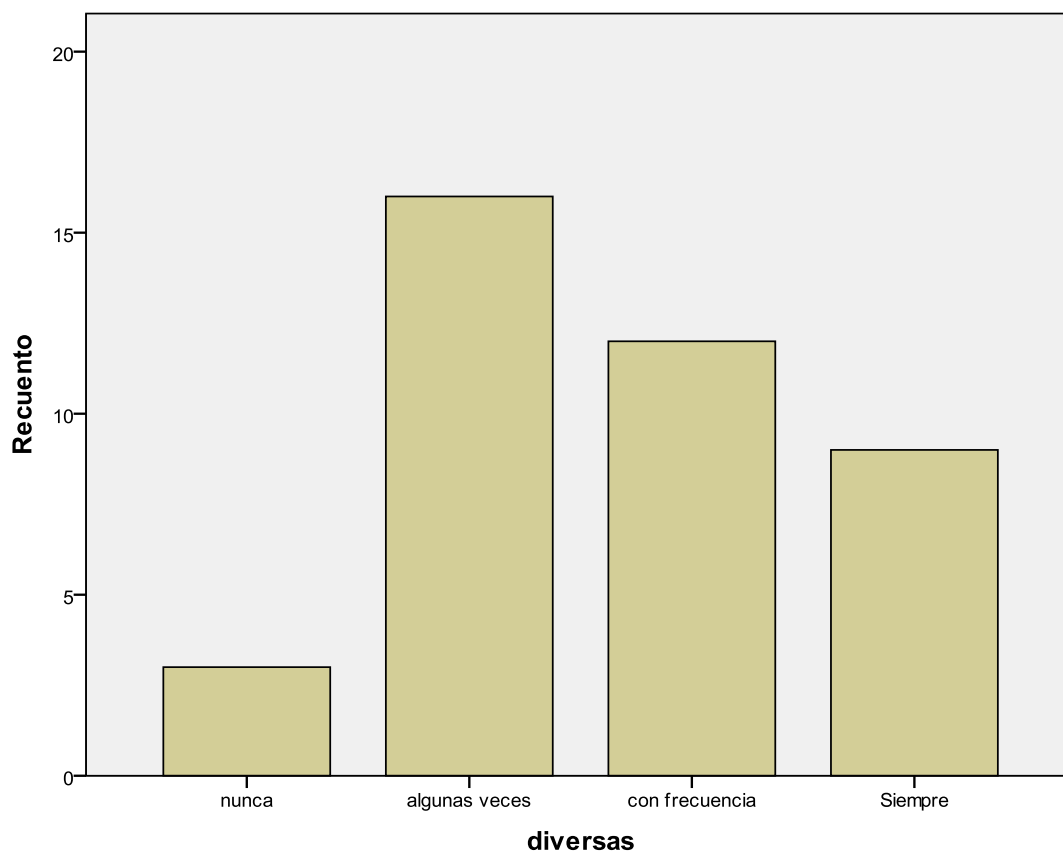
### 4.3. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

#### LOS JUEGOS TRADICIONALES

##### DIMENSIÓN (1): JUEGOS DE LOCOMOCIÓN

1. ¿Realizas diversas carreras de juego como la competencia de carrera con tus compañeros del aula?

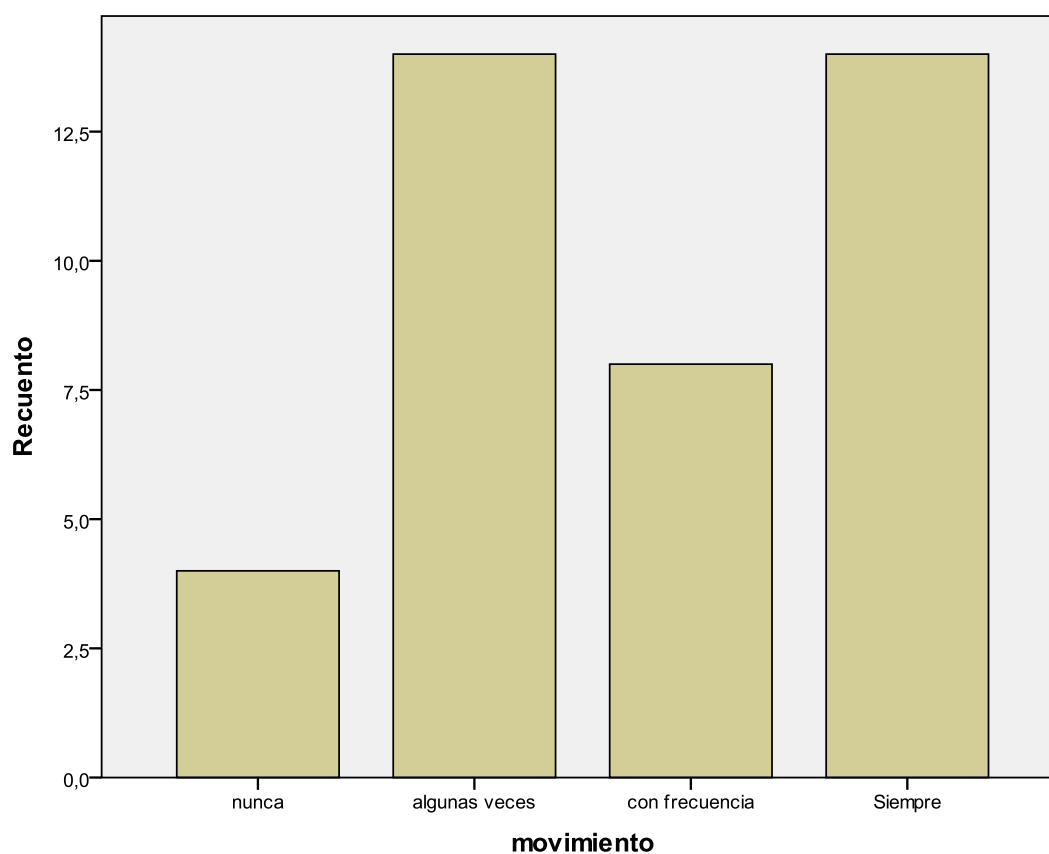
		diversas			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	nunca	3	7,5	7,5	7,5
	algunas veces	16	40,0	40,0	47,5
	con frecuencia	12	30,0	30,0	77,5
	Siempre	9	22,5	22,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	



**El 40% de los encuestados consideró que realiza algunas veces diversas carreras de juego con sus compañeros de aula.**

**2. ¿Realizas el movimiento, la manipulación y exploración motora durante el aprendizaje de un nuevo juego?**

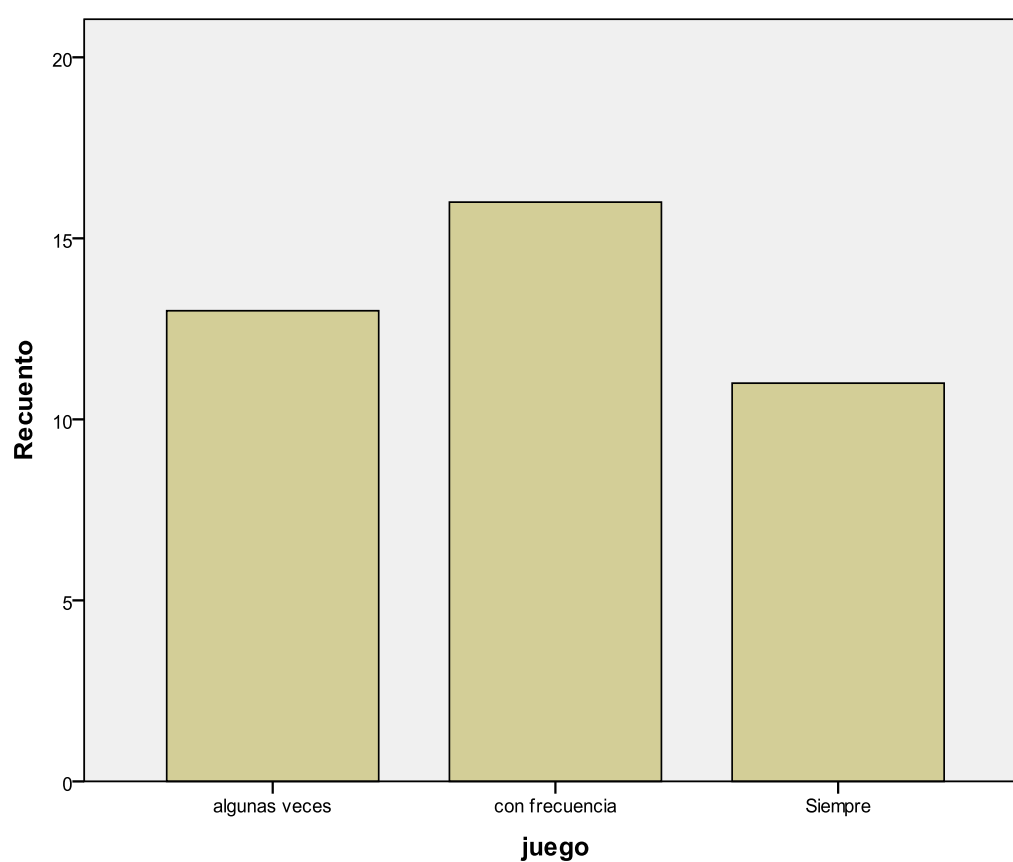
movimiento					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	nunca	4	10,0	10,0	10,0
	algunas veces	14	35,0	35,0	45,0
	con frecuencia	8	20,0	20,0	65,0
	Siempre	14	35,0	35,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	



**El 35% de los estudiantes considera que en algunas veces realiza la exploración motora durante el aprendizaje de un nuevo juego.**

3. ¿Realizas el juego dirigido: Desplazamiento al ritmo del tambor, moviendo partes del cuerpo indicadas por el profesor?

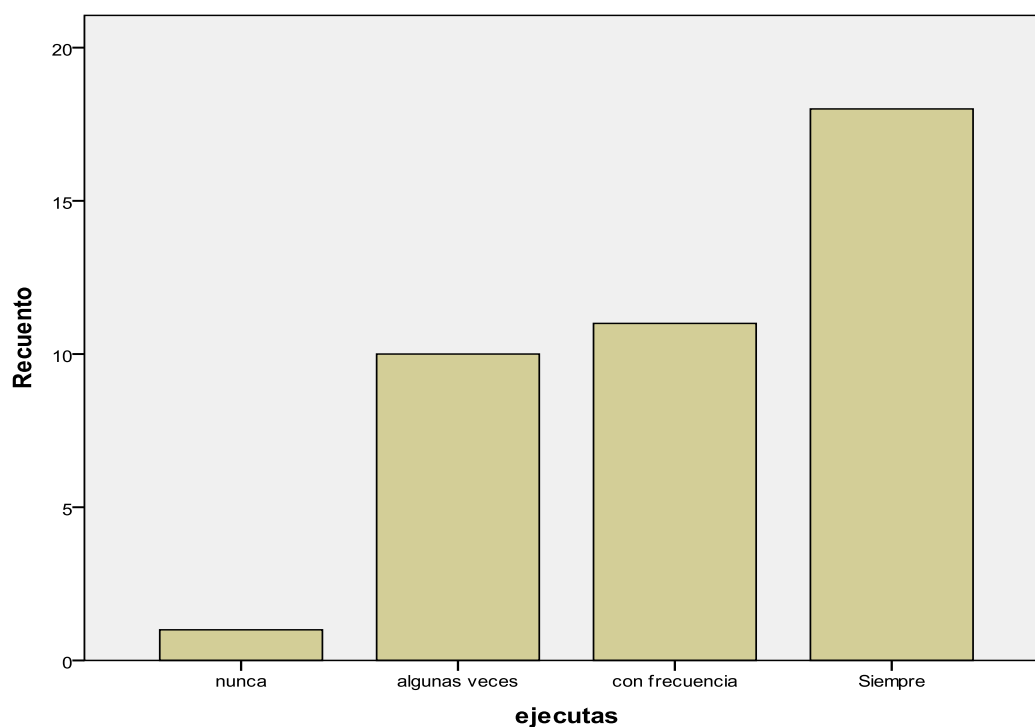
		juego			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	algunas veces	13	32,5	32,5	32,5
	con frecuencia	16	40,0	40,0	72,5
	Siempre	11	27,5	27,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	



El 40% de los encuestados manifiesta que con frecuencia realiza el juego dirigido moviendo parte de su cuerpo.

#### 4. ¿Ejecutas en forma correcta desplazamientos a diferentes velocidades?

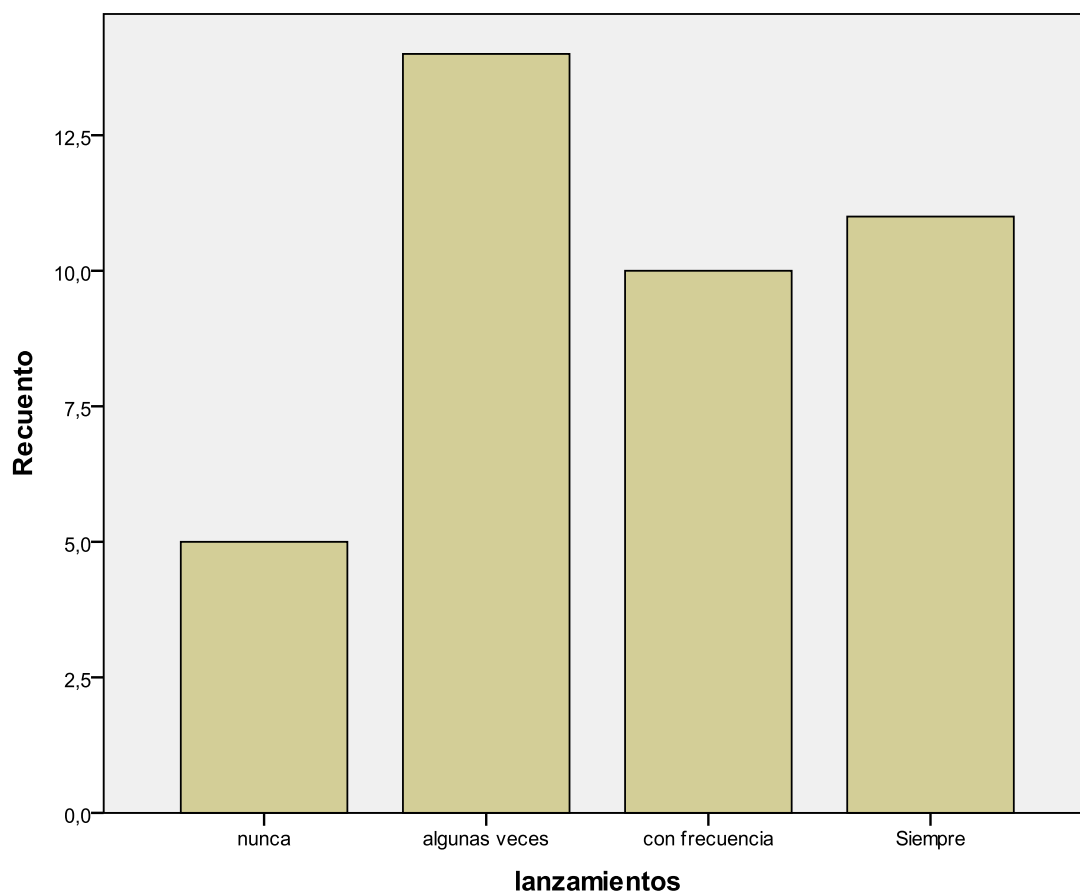
		ejecutas			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	nunca	1	2,5	2,5	2,5
	algunas veces	10	25,0	25,0	27,5
	con frecuencia	11	27,5	27,5	55,0
	Siempre	18	45,0	45,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	



**El 45% de los encuestados considera que siempre ejecutan en forma correcta los desplazamientos en diferentes velocidades.**

## **DIMENSIÓN (2): JUEGOS DE LANZAMIENTO**

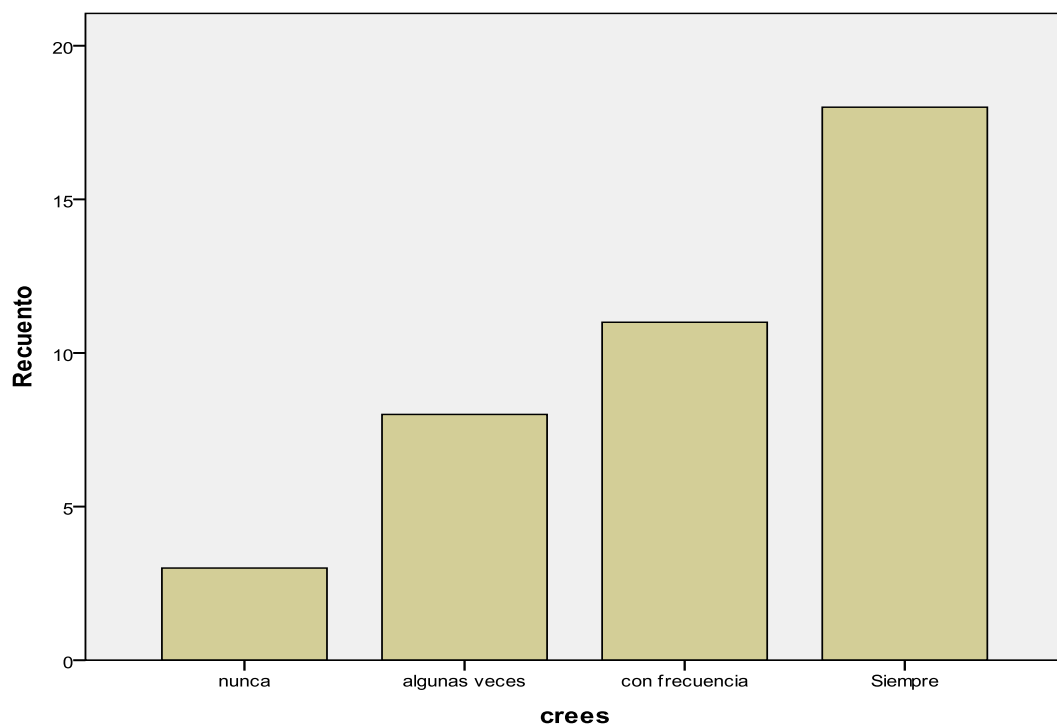
**5. ¿Realizas diversas carreras de juego como la de salta saco con tus compañeros del aula?**



**El 35% de los encuestados considera que algunas veces los juegos de lanzamiento de pelotas pequeñas en parejas se realizan algunas veces.**

**6. ¿Crees tú que a través del juego aprendes lo que te enseñan?**

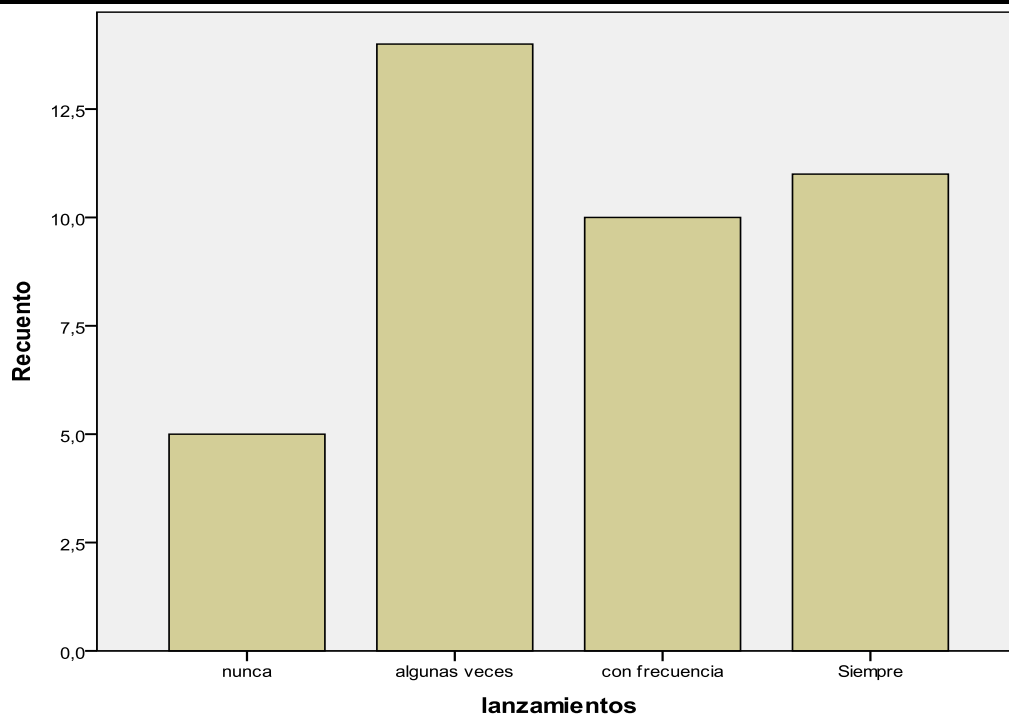
		crees			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	nunca	3	7,5	7,5	7,5
	algunas veces	8	20,0	20,0	27,5
	con frecuencia	11	27,5	27,5	55,0
	Siempre	18	45,0	45,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	



**El 45% de los encuestados cree que siempre aprenden lo que le enseñan a través del juego.**

**7. ¿Realizas los juegos de lanzamiento en diferentes niveles (arriba, abajo, al costado, adelante y atrás?)**

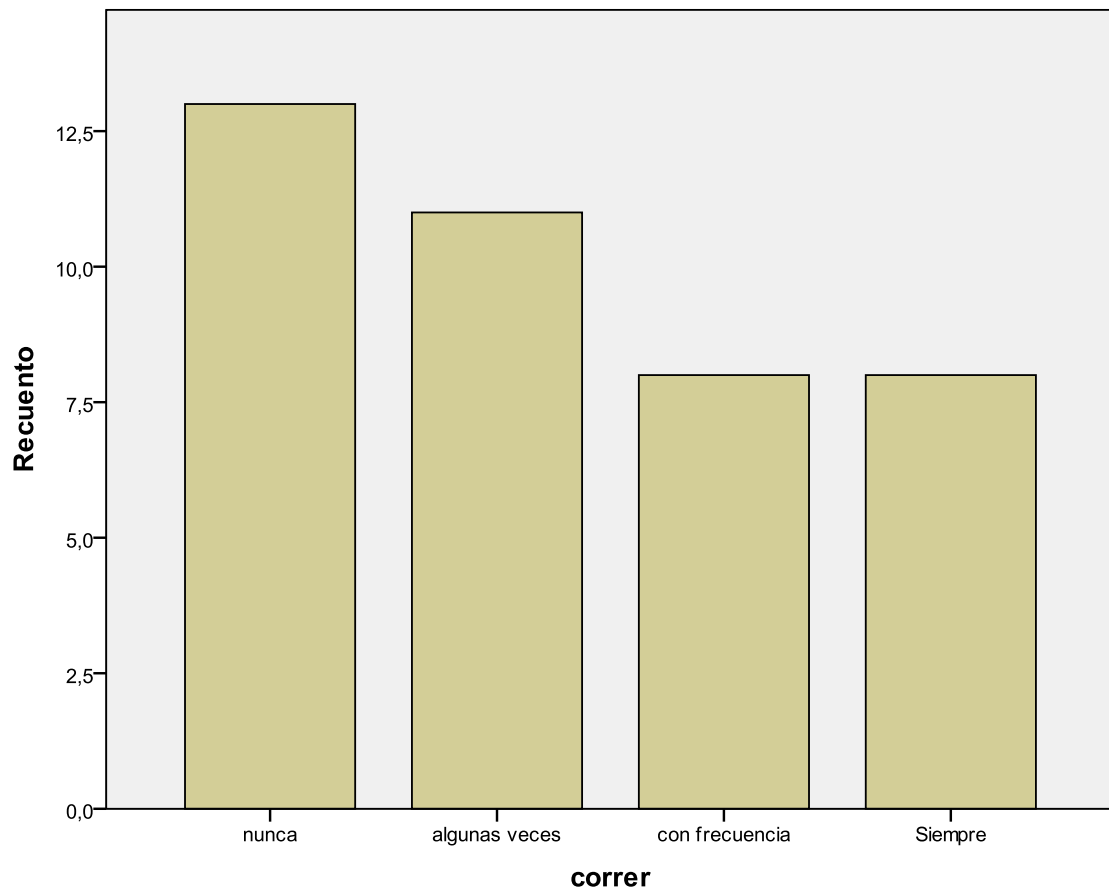
		lanzamientos			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	nunca	5	12,5	12,5	12,5
	algunas veces	14	35,0	35,0	47,5
	con frecuencia	10	25,0	25,0	72,5
	Siempre	11	27,5	27,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	



**El 35% de los encuestados consideran que algunas veces los juegos de lanzamiento en diferentes niveles (arriba, abajo, al costado, adelante y atrás ayudan en su aprendizaje.**

## 8. ¿Realizas juegos de correr y atrapar con canciones?

		correr			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	nunca	13	32,5	32,5	32,5
	algunas veces	11	27,5	27,5	60,0
	con frecuencia	8	20,0	20,0	80,0
	Siempre	8	20,0	20,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

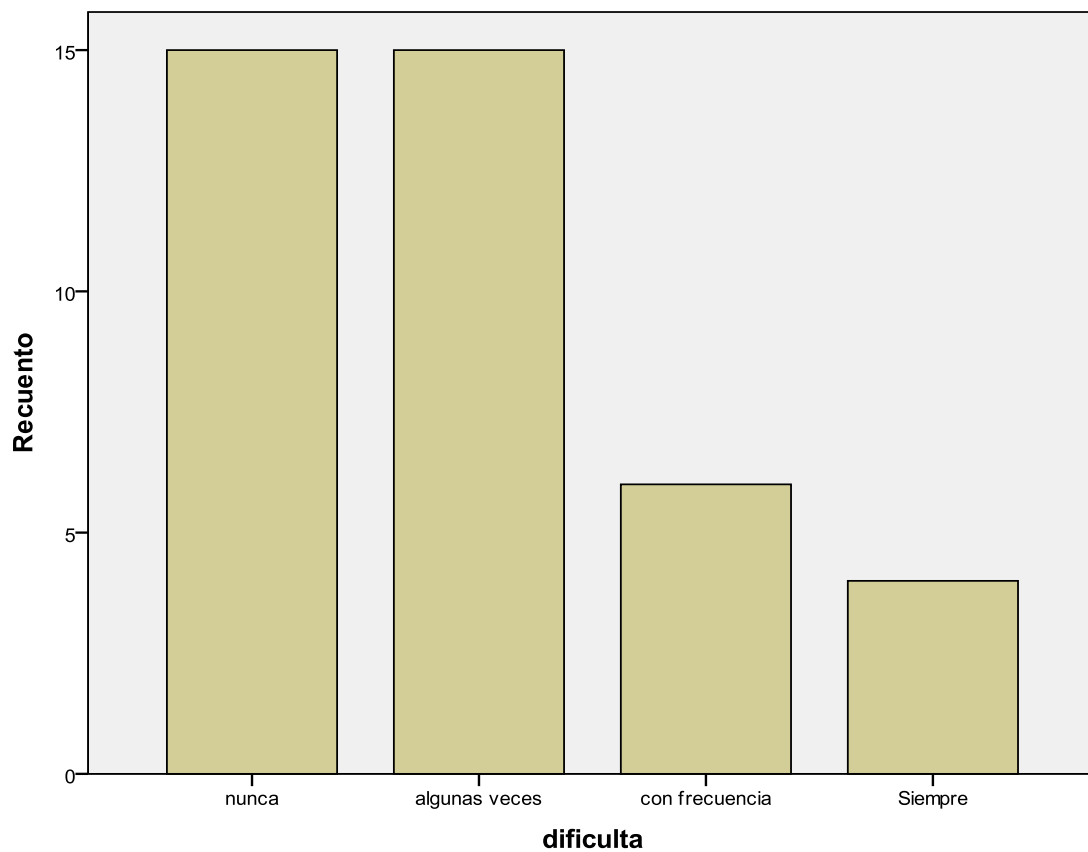


**El 32.5% de los encuestados manifiestan que nunca realizan juegos de correr y atrapar con canciones.**



**9. ¿Se le dificulta ejecutar desplazamientos a diferentes velocidades?**

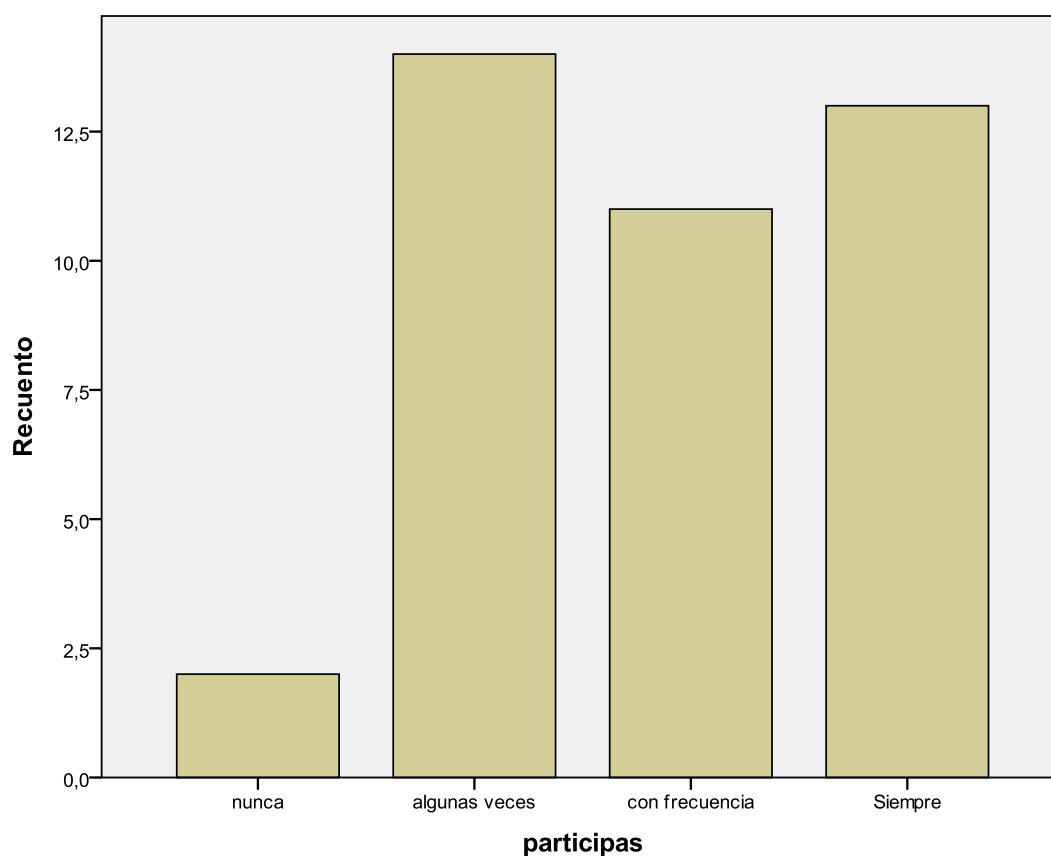
		dificulta			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	nunca	15	37,5	37,5	37,5
	algunas veces	15	37,5	37,5	75,0
	con frecuencia	6	15,0	15,0	90,0
	Siempre	4	10,0	10,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	



**El 37.5 de los encuestados considera que algunas veces se le es difícil ejecutar desplazamientos a diferentes velocidades.**

## 10. ¿Participas activamente en diferentes eventos de juegos con pelotas?

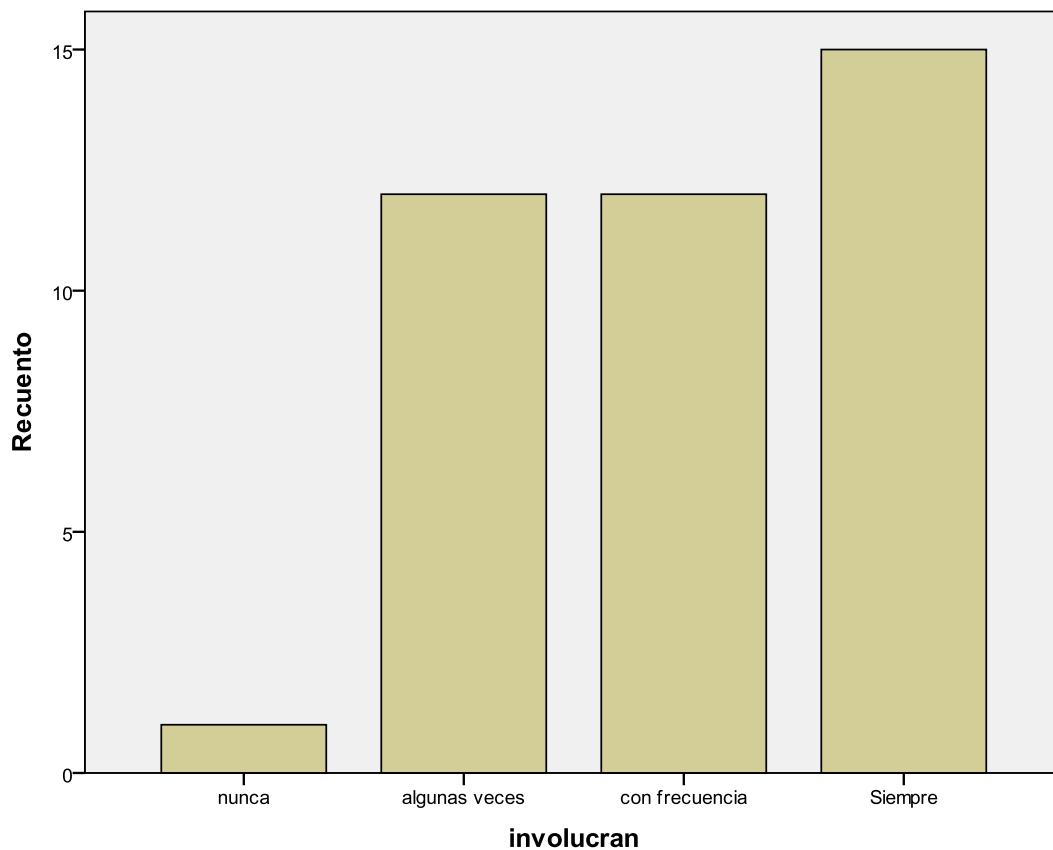
		participas			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	nunca	2	5,0	5,0	5,0
	algunas veces	14	35,0	35,0	40,0
	con frecuencia	11	27,5	27,5	67,5
	Siempre	13	32,5	32,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	



**El 35% de los encuestados algunas veces consideran que participan activamente en diferentes eventos de juegos con pelotas.**

**11. ¿Realizas actividades que involucran recepción, lanzamiento, giros y saltos con pelotas?**

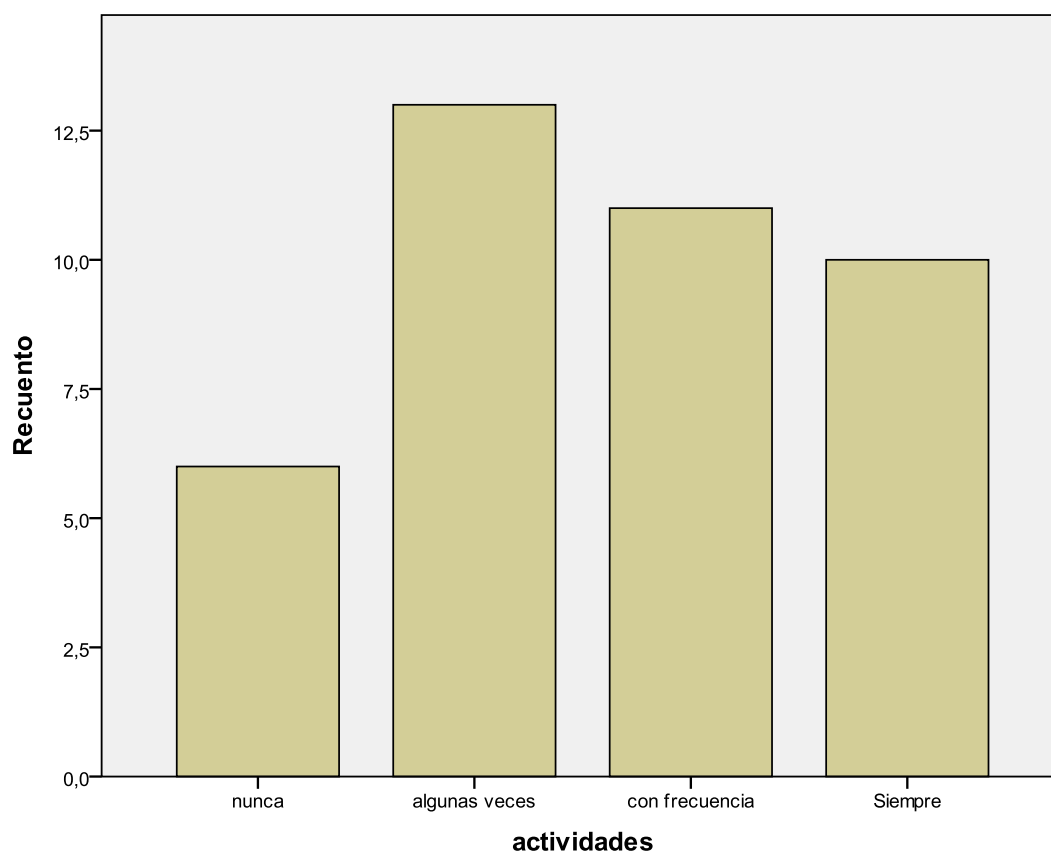
		involucran			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	nunca	1	2,5	2,5	2,5
	algunas veces	12	30,0	30,0	32,5
	con frecuencia	12	30,0	30,0	62,5
	Siempre	15	37,5	37,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	



**El 37.5 % de los encuestados consideran que siempre realizan actividades que involucran recepción, lanzamiento, giros y saltos con pelotas.**

**12. ¿Aprendes juegos o actividades en Educación Física que luego utilizas en el recreo para jugar con tus amigos?**

		actividades			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	nunca	6	15,0	15,0	15,0
	algunas veces	13	32,5	32,5	47,5
	con frecuencia	11	27,5	27,5	75,0
	Siempre	10	25,0	25,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

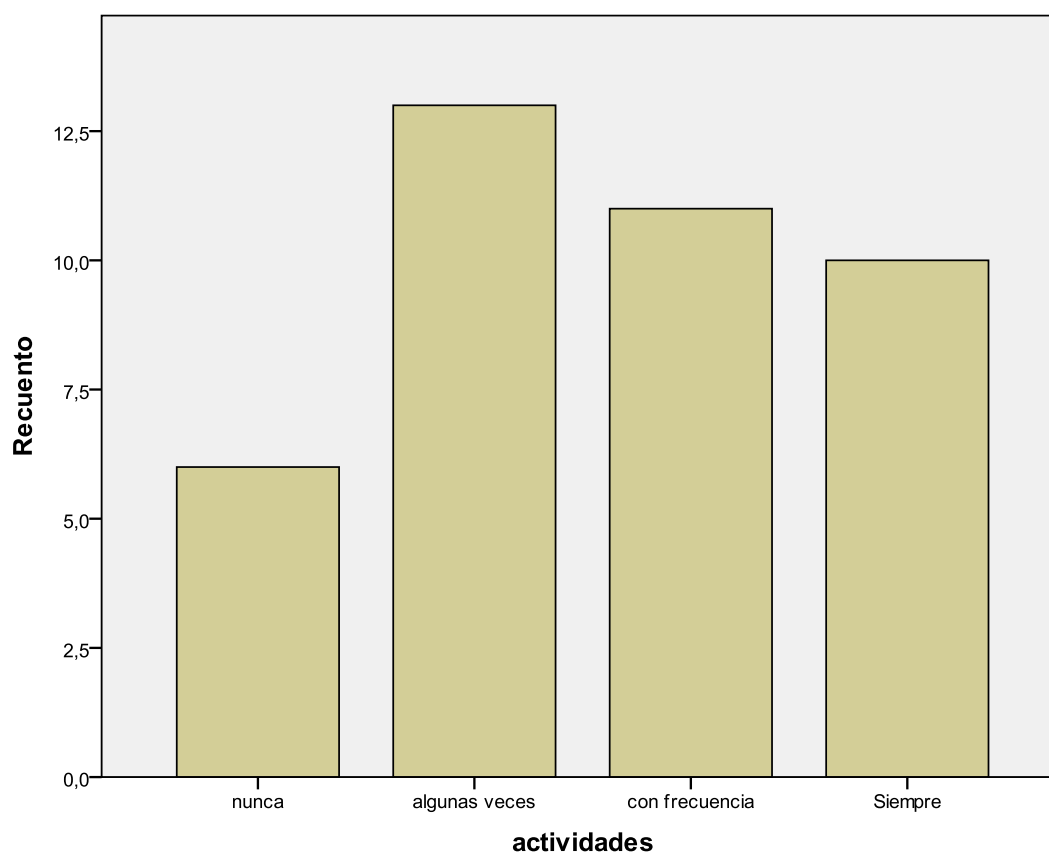


El 32.5% consideran que algunas veces aprenden juegos o actividades en Educación Física que luego utilizan en el recreo para jugar con sus amigos.

## DIMENSIÓN (4) JUEGOS DE PRECISIÓN:

### 13. ¿Realizan actividades dirigidas con pelotas, aros y cuerdas?

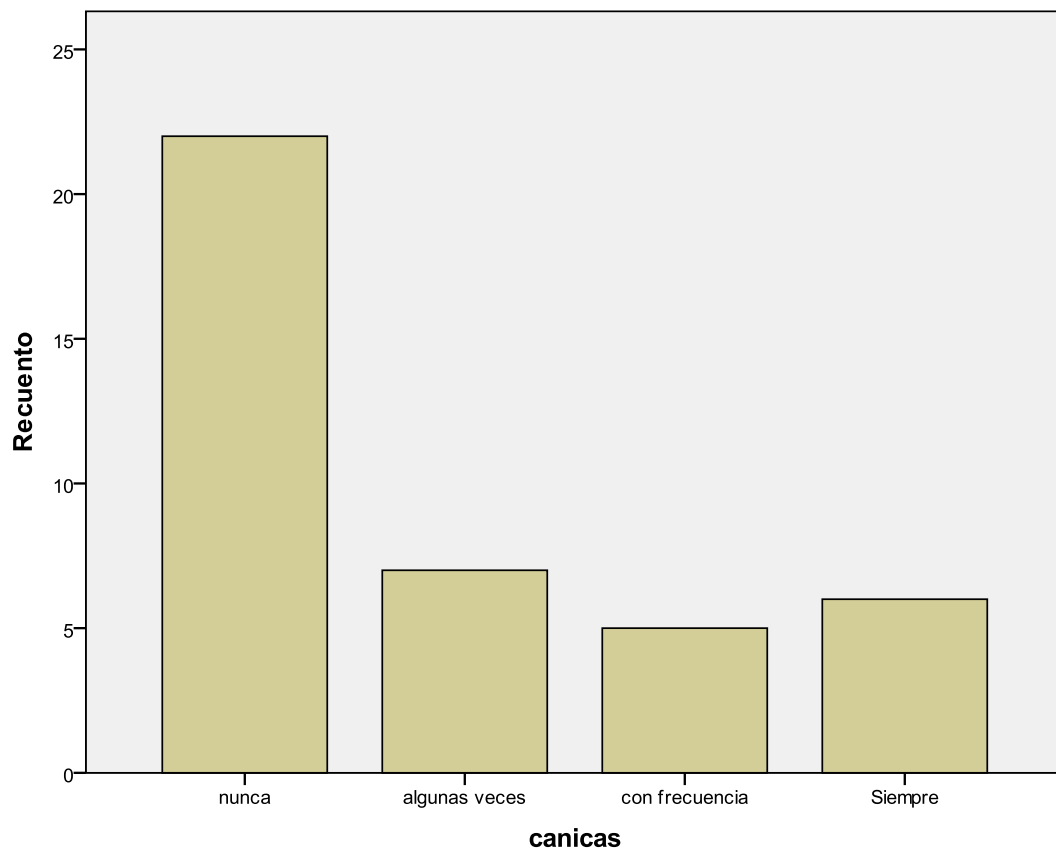
		actividades			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	nunca	6	15,0	15,0	15,0
	algunas veces	13	32,5	32,5	47,5
	con frecuencia	11	27,5	27,5	75,0
	Siempre	10	25,0	25,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	



**El 32.5% consideran que algunas veces realizan actividades dirigidas con pelotas, aros y cuerdas.**

**14. ¿Realizas lanzamiento de canicas a un hoyo pequeño a una distancia de 2mts?**

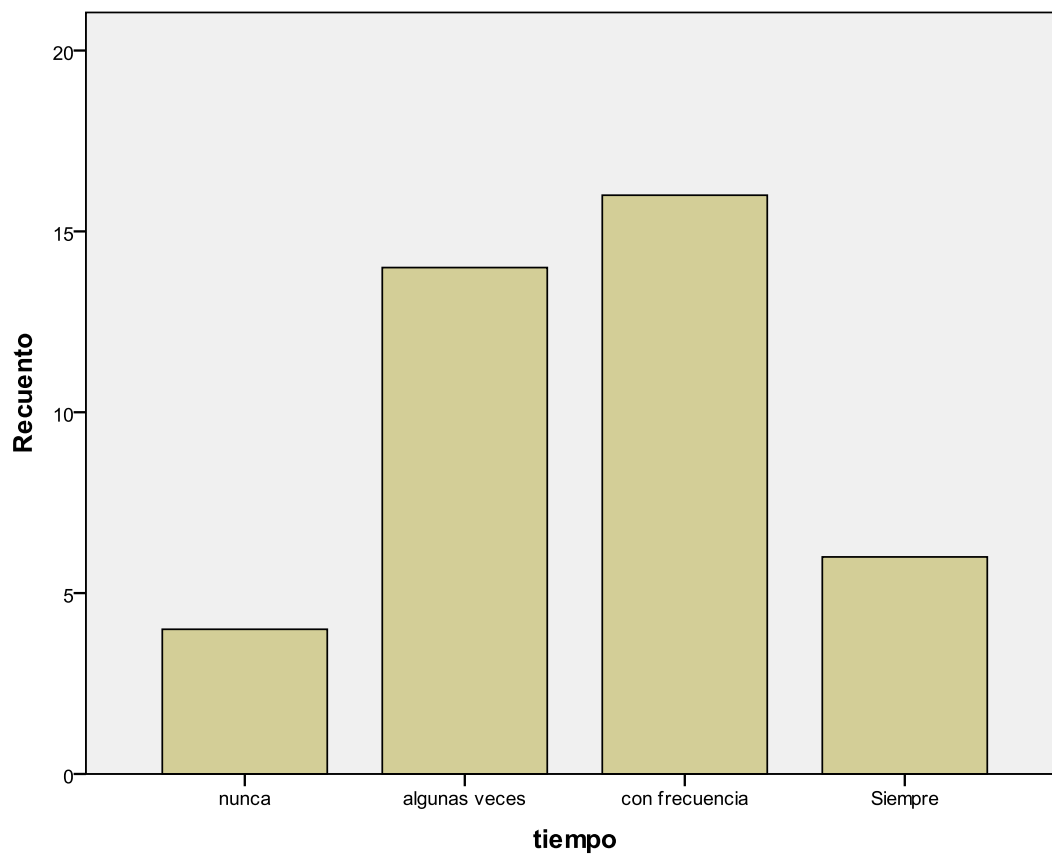
canicas					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	nunca	22	55,0	55,0	55,0
	algunas veces	7	17,5	17,5	72,5
	con frecuencia	5	12,5	12,5	85,0
	Siempre	6	15,0	15,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	



**El 55% de los encuestados nunca realizan lanzamiento de canicas a un hoyo pequeño a una distancia de 2mts?**

**15. ¿Usas adecuadamente el tiempo libre para la práctica de actividades físicas?**

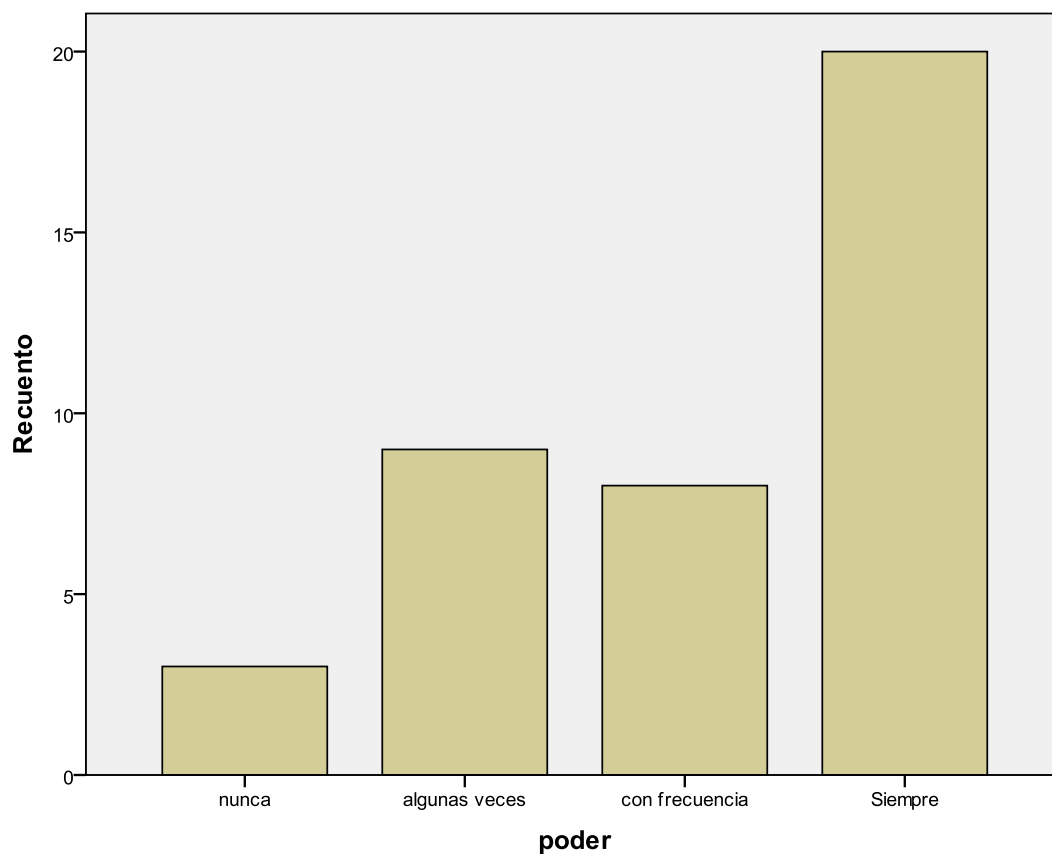
		cuando			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	nunca	9	22,5	22,5	22,5
	algunas veces	19	47,5	47,5	70,0
	con frecuencia	7	17,5	17,5	87,5
	Siempre	5	12,5	12,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	



**El 47.5 % de los encuestados usa adecuadamente con frecuencia el tiempo libre para la práctica de actividades físicas.**

**16.- ¿Te gustaría poder utilizar todo el material que hay en el colegio para jugar?**

		poder			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	nunca	3	7,5	7,5	7,5
	algunas veces	9	22,5	22,5	30,0
	con frecuencia	8	20,0	20,0	50,0
	Siempre	20	50,0	50,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

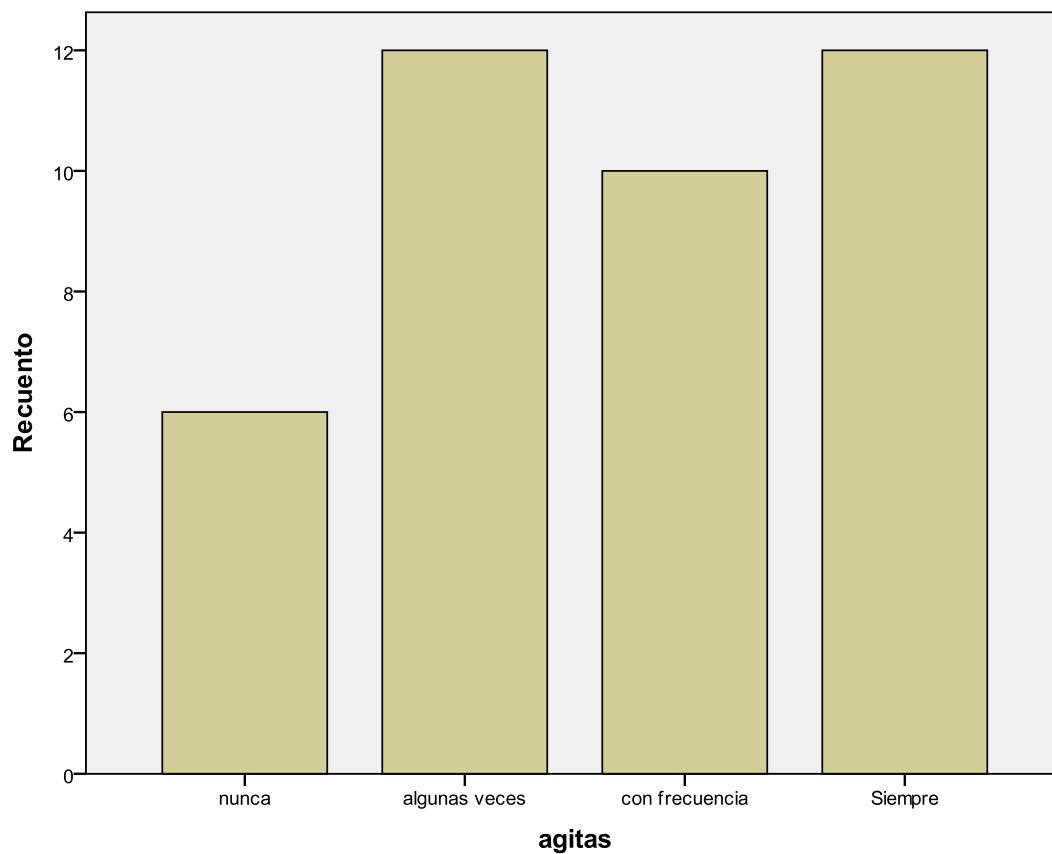


**El 50 % de los encuestados manifiestan que siempre le gustaría poder utilizar todo el material que hay en el colegio para jugar.**



**17. ¿Te agitas durante la ejecución de los juegos motrices de velocidad?**

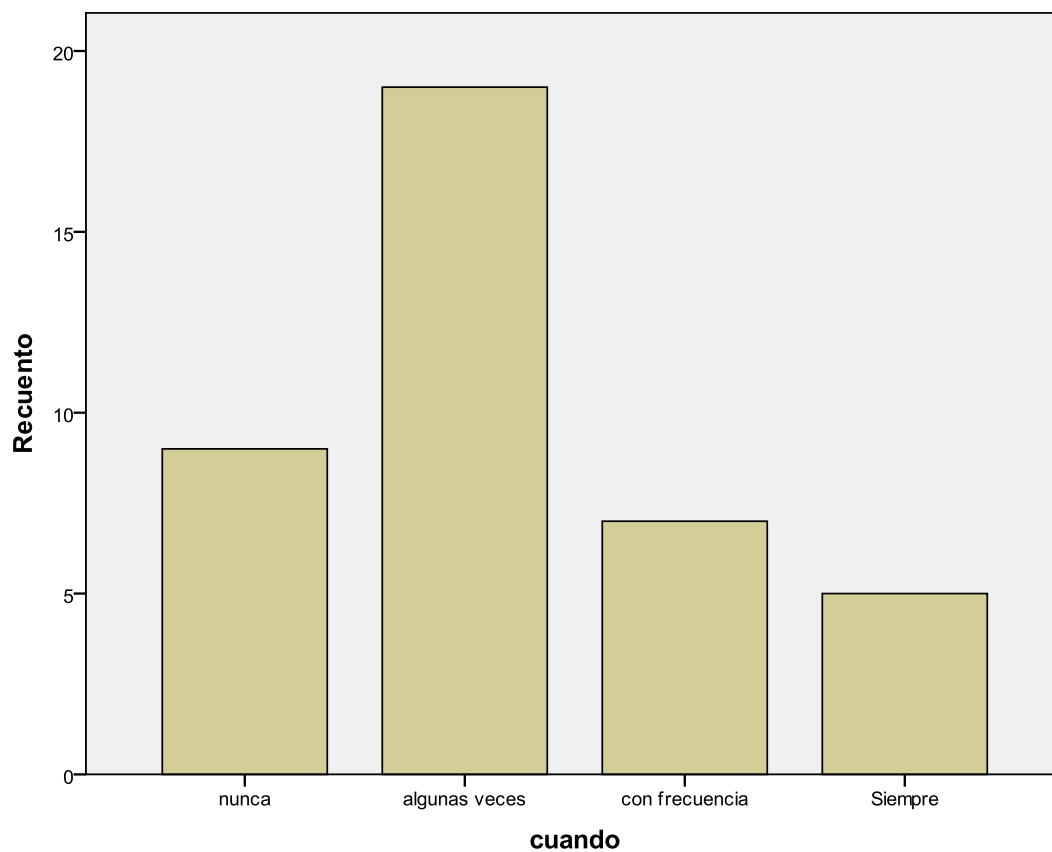
		agitas			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	nunca	6	15,0	15,0	15,0
	algunas veces	12	30,0	30,0	45,0
	con frecuencia	10	25,0	25,0	70,0
	Siempre	12	30,0	30,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	



**El 30% de los encuestados consideran que algunas veces se agitan durante la ejecución de los juegos motrices de velocidad.**

**18.- ¿Cuándo realizas tus lanzamientos con una pelota de medicinbool, llega al blanco de una distancia de 4mts Planos?**

		cuando			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	nunca	9	22,5	22,5	22,5
	algunas veces	19	47,5	47,5	70,0
	con frecuencia	7	17,5	17,5	87,5
	Siempre	5	12,5	12,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	



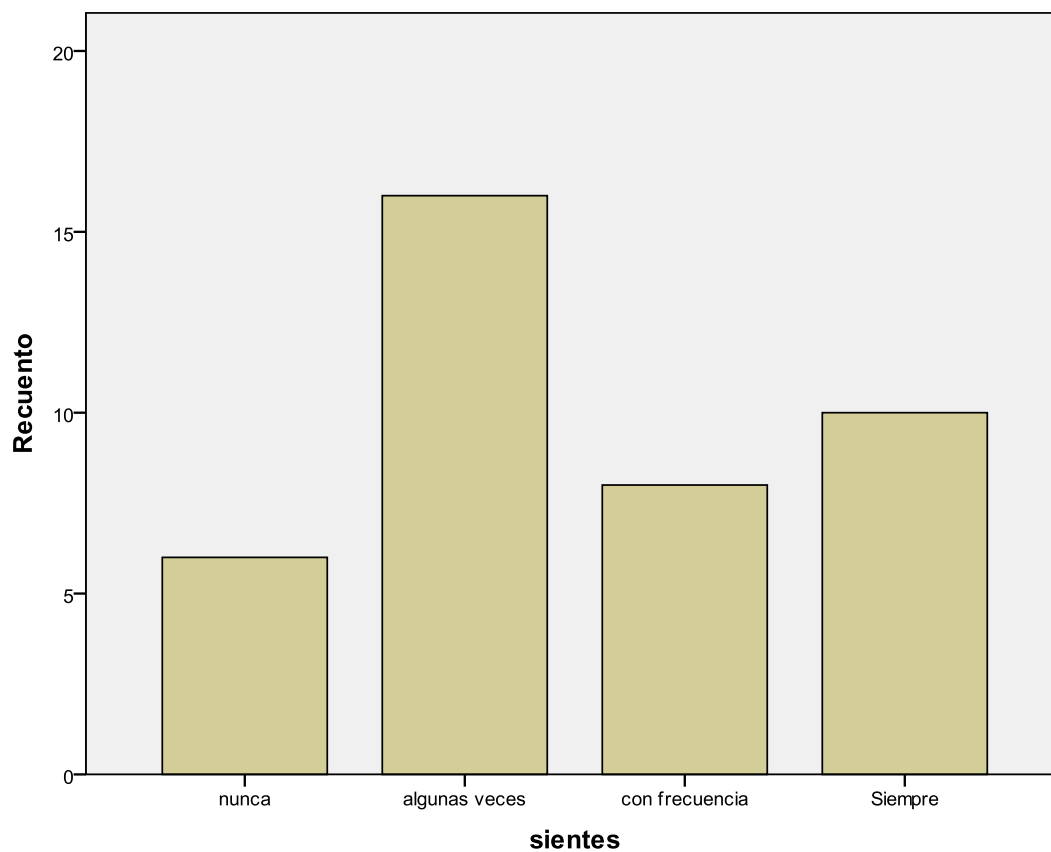
**EI**

**47.5 % de los encuestados consideran que algunas veces cuando realizan lanzamientos con una pelota de medicinbool, llegan al blanco de una distancia de 4mts Planos**

**19. ¿Al ejecutar tus actividades te sientes satisfecho sin llegar al agotamiento?**

sientes

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	nunca	6	15,0	15,0	15,0
	algunas veces	16	40,0	40,0	55,0
	con frecuencia	8	20,0	20,0	75,0
	Siempre	10	25,0	25,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

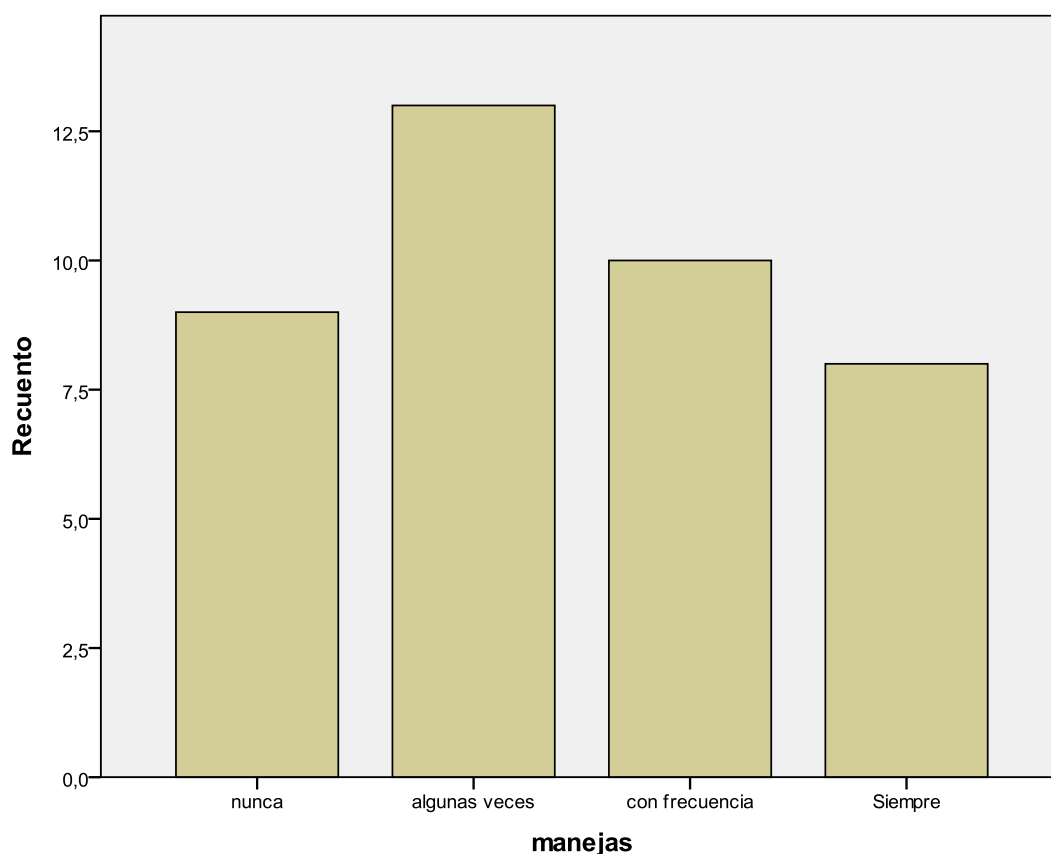


El

**40% de los encuestados considera que algunas veces al ejecutar las actividades se sienten satisfechos sin llegar al agotamiento.**

**20. ¿Manejas el numero de pulsaciones por minuto (140-160) en cada actividad de juego que participas?**

		manejas			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	nunca	9	22,5	22,5	22,5
	algunas veces	13	32,5	32,5	55,0
	con frecuencia	10	25,0	25,0	80,0
	Siempre	8	20,0	20,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	



**El 32.5% de los encuestados manifiestan que algunas veces manejan el número de pulsaciones por minuto (140-160) en cada actividad de juego que participan.**

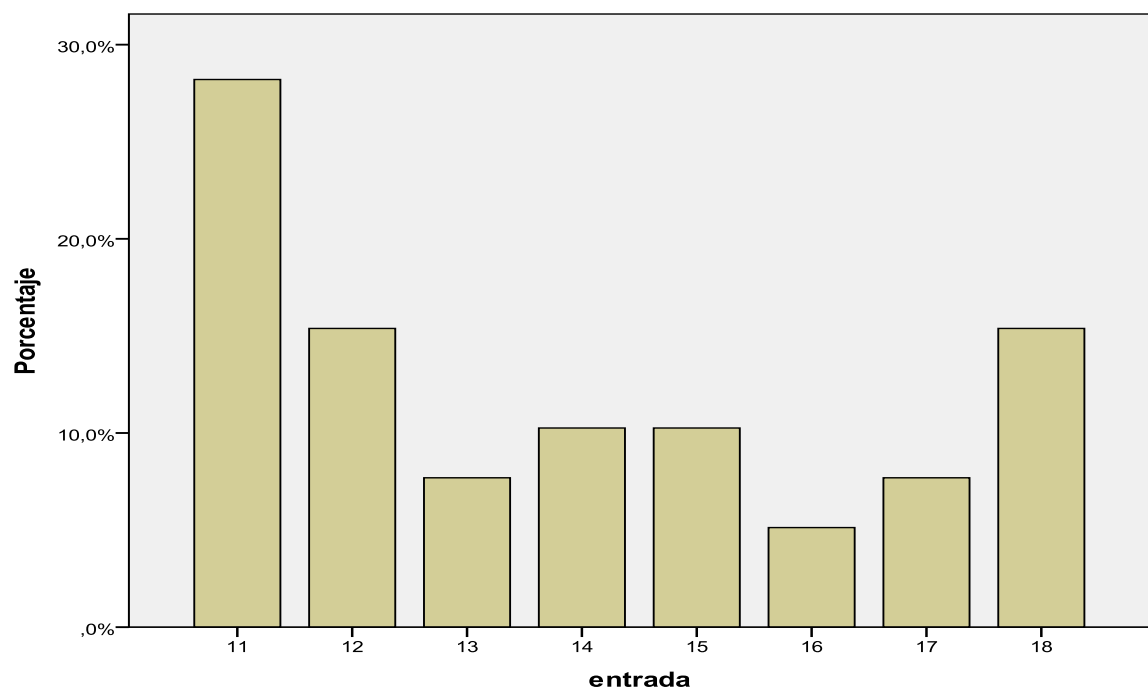
## RENDIMIENTO ACADEMICO

### DIMENSIÓN: PROMEDIO DE ALUMNOS

Análisis de notas promedio del curso de CIENCIAS SOCIALES

#### Prueba de entrada

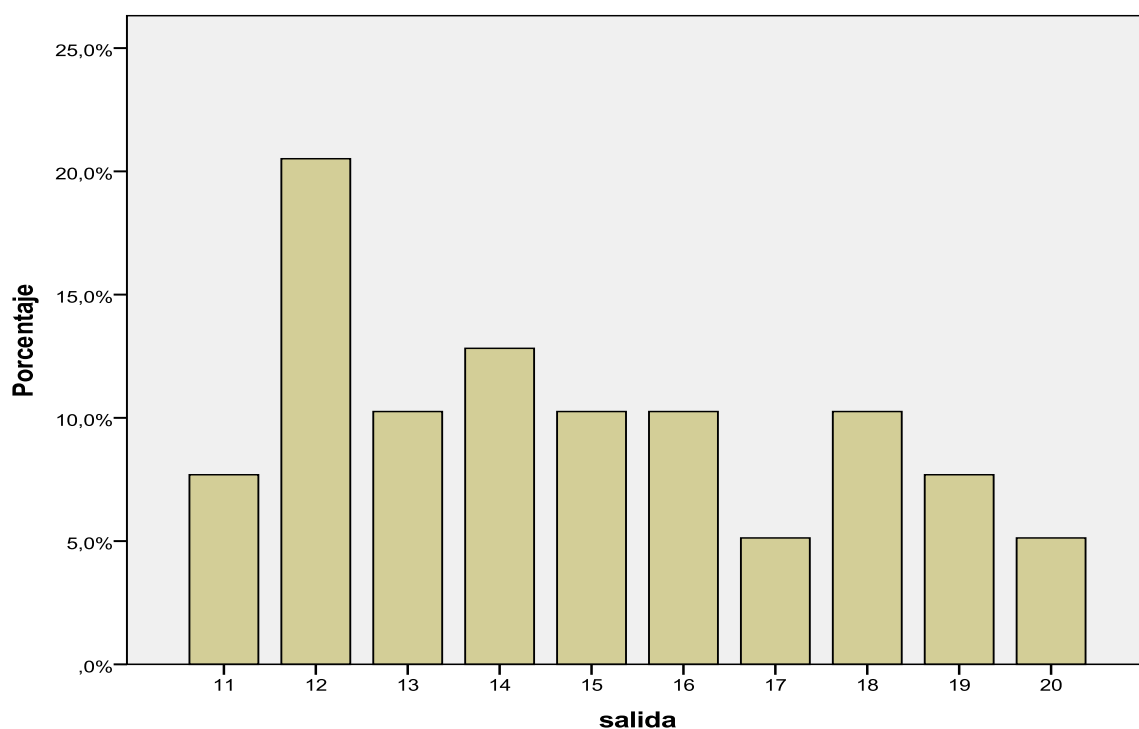
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	11	11	28,2	28,2	28,2
	12	6	15,4	15,4	43,6
	13	3	7,7	7,7	51,3
	14	4	10,3	10,3	61,5
	15	4	10,3	10,3	71,8
	16	2	5,1	5,1	76,9
	17	3	7,7	7,7	84,6
	18	6	15,4	15,4	100,0
	Total	39	100,0	100,0	



El 28% de los estudiantes obtienen de nota 11 en la prueba de entrada del curso de ciencias sociales.

### Prueba de salida

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	11	3	7,7	7,7	7,7
	12	8	20,5	20,5	28,2
	13	4	10,3	10,3	38,5
	14	5	12,8	12,8	51,3
	15	4	10,3	10,3	61,5
	16	4	10,3	10,3	71,8
	17	2	5,1	5,1	76,9
	18	4	10,3	10,3	87,2
	19	3	7,7	7,7	94,9
	20	2	5,1	5,1	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

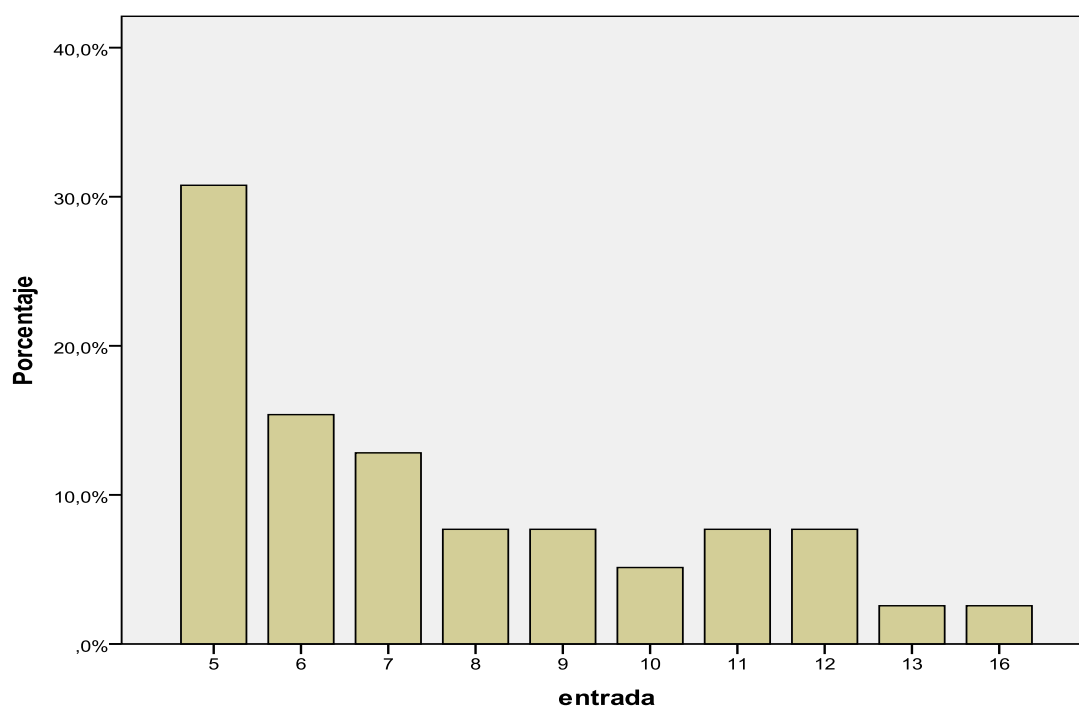


El 20.5% de estudiantes obtienen un promedio de 12 en la prueba de salida del curso de ciencias sociales y el 10.3% han logrado un promedio de 13,14, 15 y 16.

## Análisis de notas promedio del curso de CIENCIA TECNOLOGIA Y AMBIENTE

### Prueba de Entrada

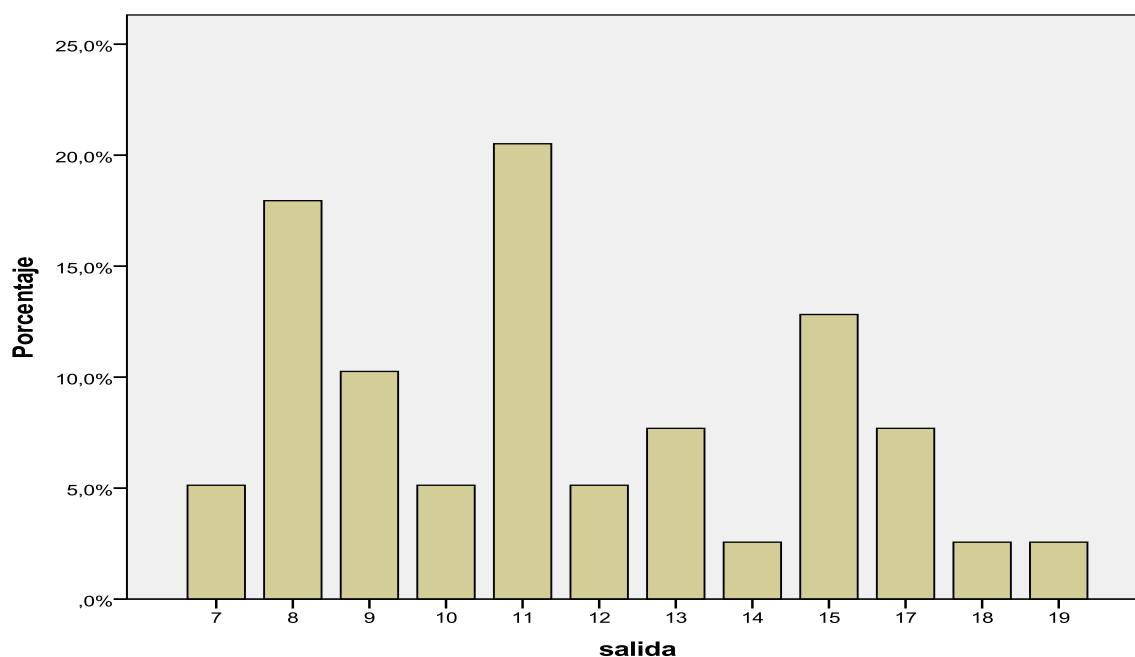
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	5	12	30,8	30,8	30,8
	6	6	15,4	15,4	46,2
	7	5	12,8	12,8	59,0
	8	3	7,7	7,7	66,7
	9	3	7,7	7,7	74,4
	10	2	5,1	5,1	79,5
	11	3	7,7	7,7	87,2
	12	3	7,7	7,7	94,9
	13	1	2,6	2,6	97,4
	16	1	2,6	2,6	100,0
	Total	39	100,0	100,0	



El 30.8% de los estudiantes obtienen de nota 05 en la prueba de entrada del curso de ciencia tecnologia y ambiente y el 2.6% obtienen de nota 16.

### Prueba de salida

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	7	2	5,1	5,1	5,1
	8	7	17,9	17,9	23,1
	9	4	10,3	10,3	33,3
	10	2	5,1	5,1	38,5
	11	8	20,5	20,5	59,0
	12	2	5,1	5,1	64,1
	13	3	7,7	7,7	71,8
	14	1	2,6	2,6	74,4
	15	5	12,8	12,8	87,2
	17	3	7,7	7,7	94,9
	18	1	2,6	2,6	97,4
	19	1	2,6	2,6	100,0
	Total	39	100,0	100,0	



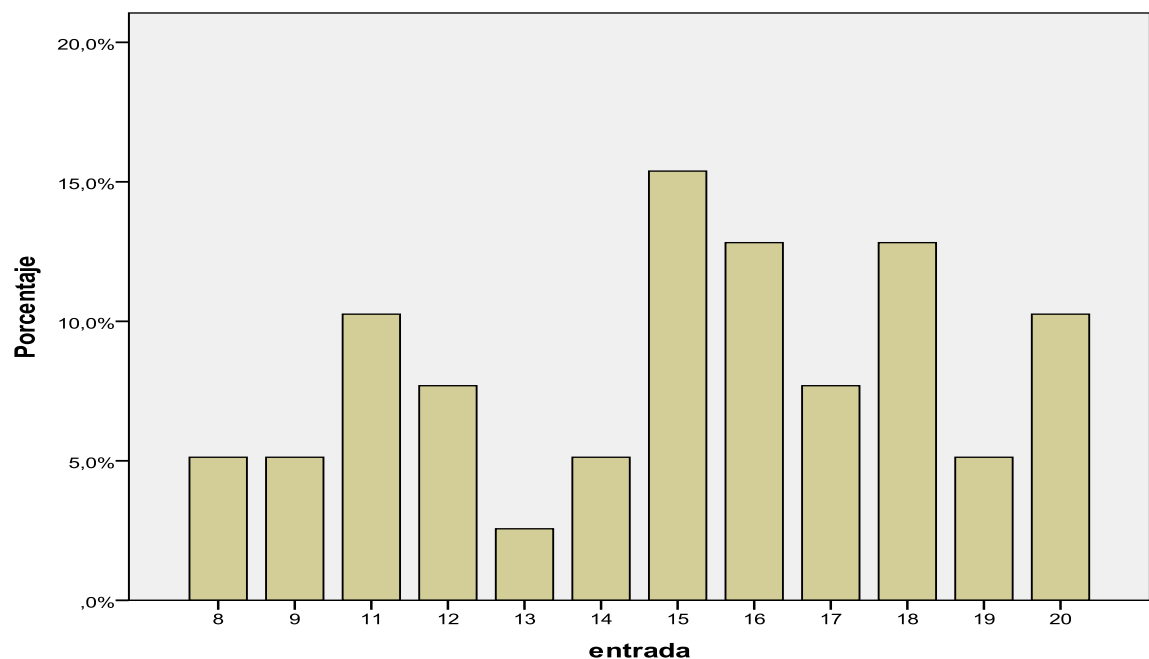
El 20.5% de estudiantes obtienen un promedio de 11 en la prueba de salida del curso de ciencia tecnología y ambiente y el 2.6% han logrado un promedio de 14, 18 y 19.

Análisis de notas promedio del curso de COMUNICACIÓN



### Prueba de entrada

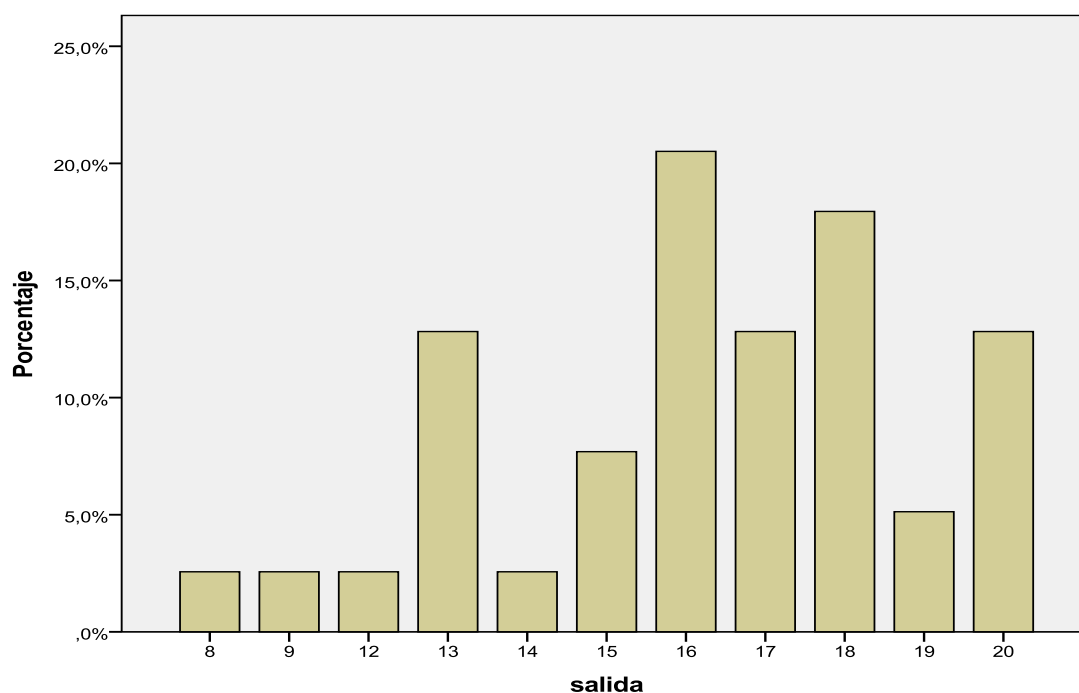
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	8	2	5,1	5,1	5,1
	9	2	5,1	5,1	10,3
	11	4	10,3	10,3	20,5
	12	3	7,7	7,7	28,2
	13	1	2,6	2,6	30,8
	14	2	5,1	5,1	35,9
	15	6	15,4	15,4	51,3
	16	5	12,8	12,8	64,1
	17	3	7,7	7,7	71,8
	18	5	12,8	12,8	84,6
	19	2	5,1	5,1	89,7
	20	4	10,3	10,3	100,0
	Total	39	100,0	100,0	



El 15.4 % de los estudiantes obtienen de nota 15 en la prueba de entrada del curso de comunicación y el 2.6% obtienen de nota 13.

### Prueba de salida

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	8	1	2,6	2,6	2,6
	9	1	2,6	2,6	5,1
	12	1	2,6	2,6	7,7
	13	5	12,8	12,8	20,5
	14	1	2,6	2,6	23,1
	15	3	7,7	7,7	30,8
	16	8	20,5	20,5	51,3
	17	5	12,8	12,8	64,1
	18	7	17,9	17,9	82,1
	19	2	5,1	5,1	87,2
	20	5	12,8	12,8	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

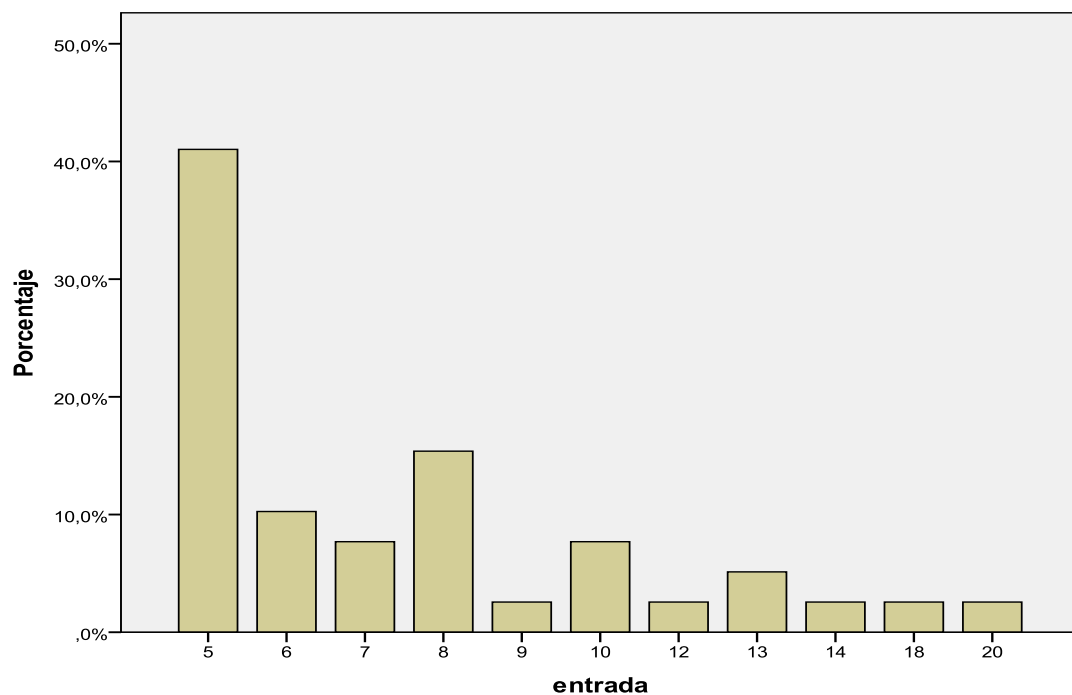


El 20.5% de estudiantes obtienen un promedio de 16 en la prueba de salida del curso de comunicación y el 12.8% han logrado un promedio de 20.

Análisis de notas promedio del curso de IDIOMA INGLES

### Prueba de entrada

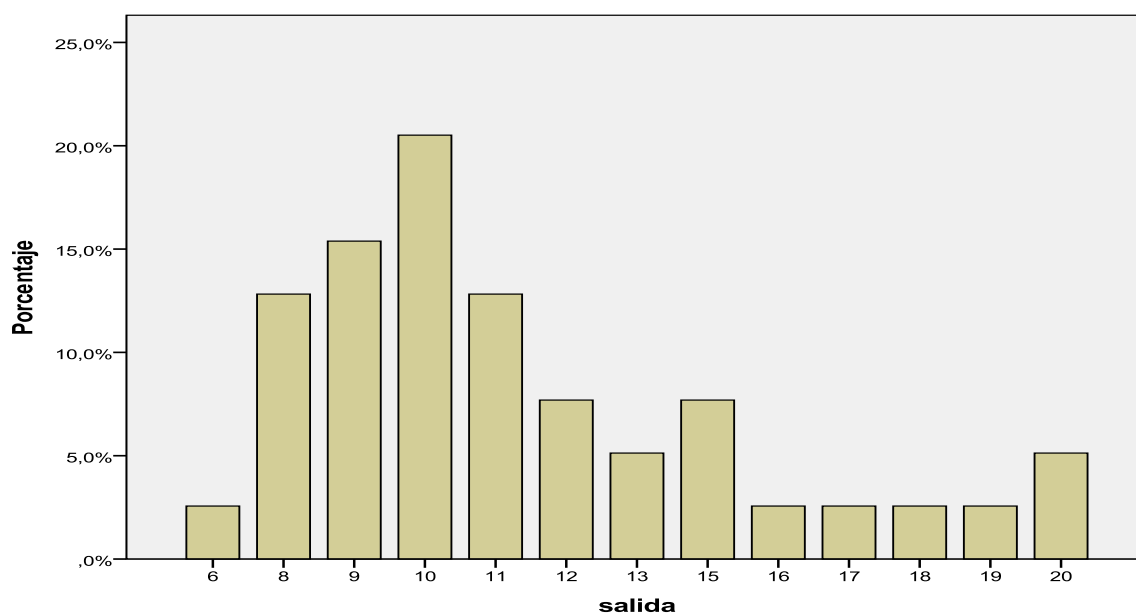
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	5	16	41,0	41,0	41,0
	6	4	10,3	10,3	51,3
	7	3	7,7	7,7	59,0
	8	6	15,4	15,4	74,4
	9	1	2,6	2,6	76,9
	10	3	7,7	7,7	84,6
	12	1	2,6	2,6	87,2
	13	2	5,1	5,1	92,3
	14	1	2,6	2,6	94,9
	18	1	2,6	2,6	97,4
	20	1	2,6	2,6	100,0
	Total	39	100,0	100,0	



El 41 % de los estudiantes obtienen de nota 05 en la prueba de entrada del curso de idioma extranjero ingles y el 15.4% obtienen de nota 08.

### Prueba de salida

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	6	1	2,6	2,6	2,6
	8	5	12,8	12,8	15,4
	9	6	15,4	15,4	30,8
	10	8	20,5	20,5	51,3
	11	5	12,8	12,8	64,1
	12	3	7,7	7,7	71,8
	13	2	5,1	5,1	76,9
	15	3	7,7	7,7	84,6
	16	1	2,6	2,6	87,2
	17	1	2,6	2,6	89,7
	18	1	2,6	2,6	92,3
	19	1	2,6	2,6	94,9
	20	2	5,1	5,1	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

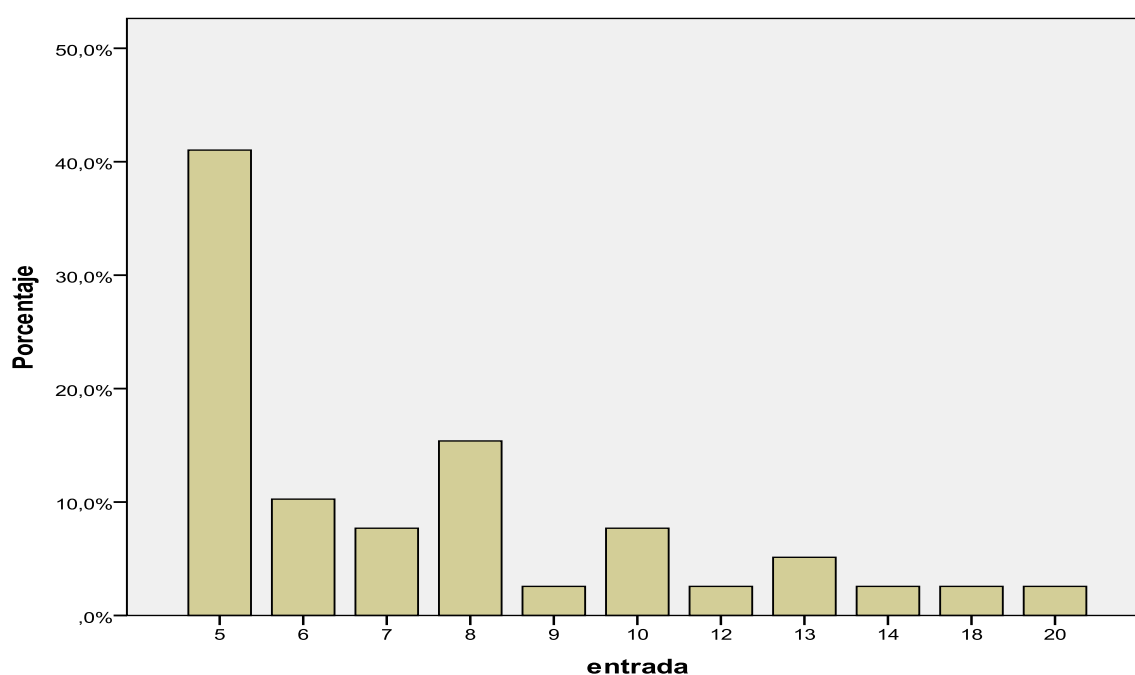


El 20.5% de estudiantes obtienen un promedio de 10 en la prueba de salida del curso de Idioma extranjero inglés y el 5.1% han logrado un promedio de 13 y 20.

# Análisis de notas promedio del curso de MATEMATICA.

## Prueba de entrada

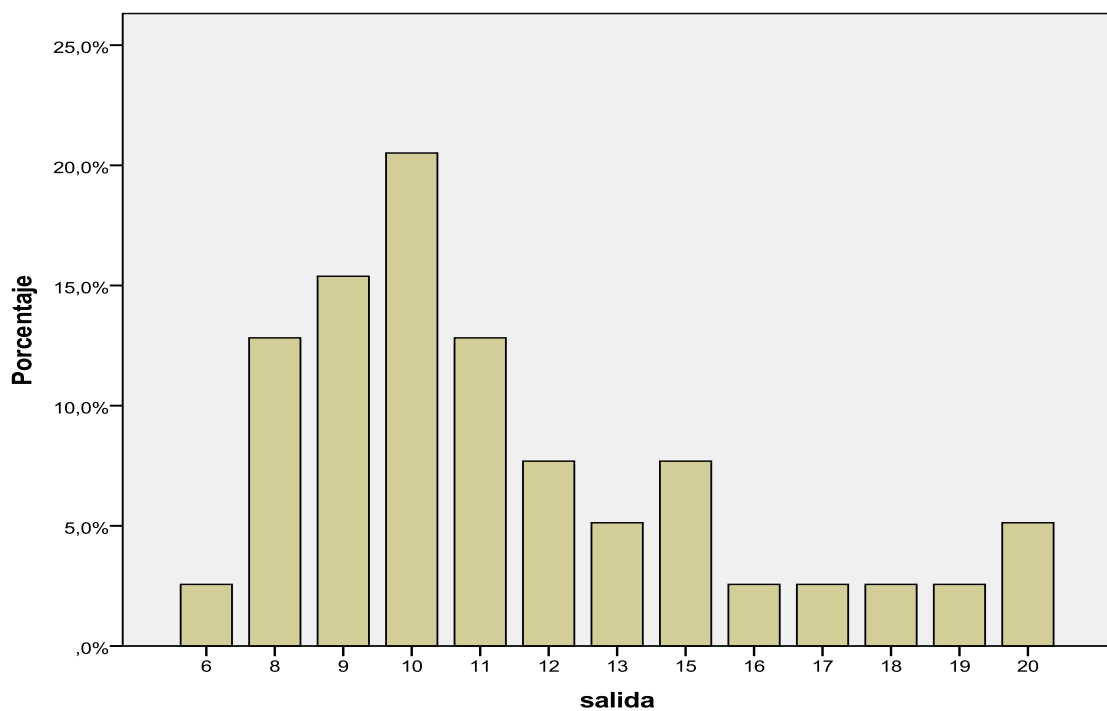
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	5	11	28,2	28,2	28,2
	6	2	5,1	5,1	33,3
	8	2	5,1	5,1	38,5
	9	3	7,7	7,7	46,2
	10	5	12,8	12,8	59,0
	11	1	2,6	2,6	61,5
	12	1	2,6	2,6	64,1
	13	1	2,6	2,6	66,7
	14	4	10,3	10,3	76,9
	16	3	7,7	7,7	84,6
	17	2	5,1	5,1	89,7
	18	1	2,6	2,6	92,3
	19	3	7,7	7,7	100,0
	Total	39	100,0	100,0	



El 28.2 % de los estudiantes obtienen de nota 05 en la prueba de entrada del curso de matematica y el 2.6% obtienen de nota 11,12,13 y 18.

### Prueba de salida

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	6	1	2,6	2,6	2,6
	10	3	7,7	7,7	10,3
	11	8	20,5	20,5	30,8
	13	3	7,7	7,7	38,5
	14	5	12,8	12,8	51,3
	15	3	7,7	7,7	59,0
	16	2	5,1	5,1	64,1
	17	2	5,1	5,1	69,2
	18	1	2,6	2,6	71,8
	19	4	10,3	10,3	82,1
	20	7	17,9	17,9	100,0
	Total	39	100,0	100,0	



El 20.5% de estudiantes obtienen un promedio de 11 en la prueba de salida del curso de matemática y el 17.9% han logrado un promedio de 20.

#### 4.4. Proceso de Contrastación de Hipótesis

##### 4.3.1. Hipótesis General

##### I: PLANTEO DE HIPOTESIS

Ho: Los juegos tradicionales no se relacionan significativamente con el rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011.

Ha: Los juegos tradicionales se relacionan significativamente con el rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011.

##### II: REGLA TEORICA PARA CONTRASTAR HIPOTESIS

Si el Valor  $p \geq 0.05$ , se Acepta Ho. Si el Valor  $p < 0.05$ , se Acepta Ha

##### III: ESTADISTICA DE CONTRASTE DE HIPOTESIS

La Contrastación de Hipótesis utilizo el Modelo Estadístico de Correlación de Pearson para determinar la relación de la variable independiente de los juegos tradicionales y la variable dependiente Rendimiento Académico.

**Tabla N° 1: Correlaciones**

		Rendimiento Académico
Los Juegos Tradicionales	Correlación de Pearson	.724(**)
	Valor p	.000
N		100
** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).		

El Valor  $p = 0.000$  y el Nivel de correlación es de 72.4%

##### IV: INTERPRETACIÓN

De la tabla N° 1 se aprecia que el valor  $p = 0.000 < 0.05$ , podemos afirmar con un 95% de probabilidad que los Juegos Tradicionales se relaciona significativamente con el rendimiento Académico de los alumnos del 1er grado del nivel de secundaria del colegio de aplicación de la UNMSM, **presenta una Correlación directa y significativa de 72.4%**

#### 4.4.2. CONTRASTE DE LA HIPOTESIS ESPECIFICA 1

##### I: PLANTEO DE HIPOTESIS

Ho: Los juegos de locomoción no se relaciona significativamente en el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011.

Ha: Los juegos de locomoción se relacionan significativamente en el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011.

##### II: REGLA TEORICA PARA CONTRASTAR HIPOTESIS

Si el Valor  $p \geq 0.05$ , se Acepta Ho. Si el Valor  $p < 0.05$ , se Acepta Ha.

##### III: ESTADISTICA DE CONTRASTE DE HIPOTESIS

Se manejó la prueba de correlacional de Pearson, para exponer las relaciones significativas (o no) entre la variable independiente Los juegos tradicionales con la variable dependiente, Rendimiento Académico.

Se obtuvo un Valor  $p = 0.000 < 0.05$ .

**Tabla 2: Correlaciones**

		Rendimiento Académico
Correlación de Pearson	Juegos de Locomoción	.777
Valor p		.000
N		100

##### IV: INTERPRETACION

Cómo el Valor  $p = 0.000 < 0.05$ , podemos afirmar con un 95% de probabilidad, que existe una relación directa y significativa entre los juegos de Locomoción y el rendimiento académico.

**La Correlación Parcial es positiva y directa, y alcanzó un 77.7%**



#### 4.4.3. CONTRASTE DE LA HIPOTESIS ESPECÍFICA 2

##### I: PLANTEO DE HIPOTESIS

Ho: Los juegos de lanzamiento no se relaciona significativamente en el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011.

Ha: Los juegos de lanzamiento se relacionan significativamente en el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011.

##### II: REGLA TEORICA PARA CONTRASTAR HIPOTESIS

Si el Valor  $p \geq 0.05$ , se Acepta Ho. Si el Valor  $p < 0.05$ , se Acepta Ha.

##### III: ESTADISTICA DE CONTRASTE DE HIPOTESIS

Se empleó la prueba de correlacional de Pearson, para mostrar las relaciones significativas (o no) entre la variable independiente los juegos tradicionales con la variable dependiente, rendimiento académico.

Se obtuvo un Valor  $p = 0.000 < 0.05$ .

Tabla 3: Correlaciones

		Calidad del Servicio
Correlación de Pearson	Juegos de lanzamiento	.753
Valor p		.000
N		100

##### IV: INTERPRETACION

Cómo el Valor  $p = 0.000 < 0.05$ , podemos afirmar con un 95% de probabilidad, que existe una relación directa y significativa entre los juegos de lanzamiento y el rendimiento académico.

**La Correlación Parcial es positiva y directa, y alcanzó un 75.3 %**

#### 4.4.3. CONTRASTE DE LA HIPOTESIS ESPECÍFICA 3

##### I: PLANTEO DE HIPOTESIS

Ho: Los juegos de pelota no se relaciona significativamente en el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011.

Ha: Los juegos de pelota se relacionan significativamente en el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011.

##### II: REGLA TEORICA PARA CONTRASTAR HIPOTESIS

Si el Valor  $p \geq 0.05$ , se Acepta Ho. Si el Valor  $p < 0.05$ , se Acepta Ha.

##### III: ESTADISTICA DE CONTRASTE DE HIPOTESIS

Se utilizó la prueba de correlación de Pearson, para mostrar las relaciones significativas (o no) entre la variable independiente Los juegos tradicionales con la variable dependiente, Rendimiento académico.

Se obtuvo un Valor  $p = 0.000 < 0.05$ .

Tabla N° 4: Correlaciones

		Rendimiento Académico
Correlación de Pearson	Juegos de Pelota	.809
Valor p		.000
N		100

##### IV: INTERPRETACIÓN

Cómo el Valor  $p = 0.000 < 0.05$ , podemos afirmar con un 95% de probabilidad, que existe una relación directa y significativa entre los juegos de Pelota y el rendimiento académico.

**La Correlación Parcial es positiva y directa, y alcanzó un 80.9 %**

#### 4.4.5. CONTRASTE DE LA HIPOTESIS ESPECÍFICA 4

##### I: PLANTEO DE HIPOTESIS

Ho: Los juegos de precisión no se relaciona significativamente en el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011.

Ha: Los juegos de precisión se relacionan significativamente en el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011.

##### II: REGLA TEORICA PARA CONTRASTAR HIPOTESIS

Si el Valor  $p \geq 0.05$ , se Acepta Ho. Si el Valor  $p < 0.05$ , se Acepta Ha.

##### III: ESTADISTICA DE CONTRASTE DE HIPOTESIS

Se utilizó la prueba de correlación de Pearson, para mostrar las relaciones significativas (o no) entre la variable independiente los juegos tradicionales con la variable dependiente, rendimiento académico.

Se obtuvo un Valor  $p = 0.000 < 0.05$ .

Tabla N° 5: Correlaciones

		Rendimiento Académico
Correlación de Pearson	Los juegos de Precisión	.620
Valor p		.000
N		100

##### IV: INTERPRETACION

Cómo el Valor  $p = 0.000 < 0.05$ , podemos afirmar con un 95% de probabilidad, que existe una relación directa y significativa entre los juegos de precisión y rendimiento académico.

**La Correlación Parcial es positiva y directa, y alcanzó un 62.0 %**

## **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

## CONCLUSIONES

- 1) La aplicación de los juegos tradicionales se relaciona significativamente en un 72.4 % sobre el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM, cumpliendo con la hipótesis diseñada al 95% de confianza de la investigación.
- 2) La aplicación de los juegos tradicionales, expresado en los juegos de locomoción se relaciona significativamente en un 77.7 % sobre el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM, cumpliendo con la hipótesis diseñada al 95% de confianza de la investigación.
- 3) La aplicación de los juegos tradicionales, correspondiente en los juegos de lanzamiento, se relaciona significativamente en un 75.3% sobre el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM, lo que verifica con la hipótesis diseñada en el 95% de confianza de la investigación.
- 4) La aplicación de los juegos tradicionales, expresado en los juegos de pelota se relaciona significativamente en un 80.9% sobre el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM, con lo que cumple con la hipótesis planteada en la investigación al 95% de confianza.
- 5) La aplicación de los juegos tradicionales, correspondiente en los juegos de precisión se relaciona significativamente en un 62.0% sobre el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM, con lo que cumple con la hipótesis planteada en la investigación al 95% de confianza.
- 6) En esencia, el juego es sustancial para el desarrollo del niño porque le cede el placer de hacer cosas, de suponer diversas a como se nos aparecen, de llegar a combinarlas en cooperación con los demás, revelando en la participación el soporte mismo de su actividad social.

## RECOMENDACIONES

1. La aplicación de los juegos de Locomoción se sugiere que estos deben desarrollar la resistencia organiza y muscular, así como la fuerza y potencia que los estudiantes también deben trabajar la flexibilidad como son los equilibrios y movilidad de articulaciones durante el transcurso de la enseñanza y los aprendizajes para el mejorar el rendimiento educativo en las diversas áreas curriculares de los estudiantes.
2. En la aplicación de los juegos de lanzamiento se sugiere que estos tipos de juegos debe utilizarse en las actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de cálculo en el área de matemáticas y así mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.
3. En cuanto a la aplicación de los juegos con la pelota en los juegos populares es necesario que se utilice el material que consiste en maniobrar la pelota con algunas partes del cuerpo o con cualquier herramienta y encajar en un área de meta, diferente según cada juego y lugar y así se mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en las diversas áreas.
4. Con referente a los juegos de precisión el aplicar de forma útil los juegos facilita el desarrollo psicológico, biológico, espiritual y social del hombre. Su calidad educativa es trascendente y vital. Pero, en diversas de nuestras escuelas predomina el valor del aprendizaje de manera pasiva, receptiva y alienante; por tanto, se recomienda dar trascendencia a la educación integral y indisoluble.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### Bibliografía de la investigación:

1. FESTINGER Y KATZ. (1987): **Los métodos de investigación en ciencias sociales**. Buenos Aires, Ed. Piados.
2. FLORES BARBOZA, JOSÉ. (1993): **La investigación educacional. Una guía para la elaboración y desarrollo de proyectos de investigación**, Lima, Ed. Desireé.
3. HERNÁNDEZ SAMPIERI, Roberto, FERNANDEZ COLLADO, Carlos y BAPTISTA LUCIO, Pilar (2006). **Metodología de la Investigación**. Cuarta edición. McGraw-Hill/Interamericana. Iztapalapa, México. 850 pp.
4. MEJIA MEJIA, Elías (2005) **Metodología de la Investigación Científica**. Centro de Producción Editorial e Imprenta de la UNMSM.
5. MEJIA MEJIA, Elías (2008) **Metodología de la Investigación en Educación**. Centro de Producción Editorial e Imprenta de la UNMSM.
6. SEGOVIA PEREZ, José. (1997): Investigación **educativa y formación del profesorado**, Madrid, Ed. Escuela Española S. A.
7. SIERRA BRAVO, Restituto. 1983, **Técnicas de investigación social**, Madrid, Ed. Paraninfo.
8. TORRES, Miguel. (1995): **Guía para elaborar tesis**, México, Ed. Mc Graw Hill.
9. VARA HORNA, Arístides Alfredo (2008). **La tesis de maestría en educación**. Primera edición. Editorial Universidad de San Martín de Porres. Lima, Perú. 357 pp.

### Bibliografía del tema:

- 1.- ARIEL; ALEJANDRO LÓPEZ RODRÍGUEZ Y FERNANDO DORTA SASCO (1989). Metodología de la enseñanza de la Educación Física. La Habana, Editorial Pueblo y Educación. 155- 165 p.
- 2.- ALFARO TORRES, ROLANDO. (2003) Juegos Cubanos. Ciudad Habana; Editorial Abril. 182 p.
- 3.- BRICKLIN Y BRICKLIN (1988) Capacidad Cognitiva en Estudiantes

- 4.- CALERO PEREZ, Mavilo EDUCAR JUGANDO. Editorial San Marcos. Impreso Perú. 1998.
5. CAMPOS, GLADYS (2000) El Juego en la Educación Física Básica Editorial Kinesis.
- 6.- CAMERINO O.,CASTAÑER M. 1001 Ejercicios y juegos de recreación 6ta edición Editorial Paidotribo.
- 7.- Estévez Cullell, Migdalia; Arroyo Mendoza Margarita Y Celia González Terry. (2004) *La Investigación Científica en la Actividad Física: Su Metodología*. Editorial Deportes. Ciudad de la Habana. 318 p.
- 8.- GRANADO LÁZARA, ADANIA Y EDILIA (2007) El Juego y la Ludoteca en el Desarrollo Infantil. Ciudad de La Habana, Editorial Pueblo y Educación. 82-95 p.
- 9.- GONZÁLES RODRÍGUEZ, CATALINA. (1986) Juegos Motrices en la Etapa Preescolar. La Habana; EM: Simientes. 17-19 p.
- 10.- LAVEGA, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona: INDE.
- 11.- LAVEGA, P. Y OLASO, S. (2003). 1000 juegos y deportes populares y tradicionales. Barcelona: Paidotribo.
- 12.- LAZARO LANDA, Elba: “El rendimiento académico y los hábitos de estudio en 4to. Y 5to. Año del C.E. José Mariátegui”. P. 34
- 13.- MENDEZ G. ANTONIO (2007) Los juegos en el curriculum de la educación física. 5ta edición Editorial Paidotribo-España.
- 14.- MORENO, C. (1993). Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España. Madrid: Gymnos.
- 15.- ORTEGA RUIZ, ROSARIO (1992) El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Ediciones Alfar. Sevilla. de La Habana. Cuba, editorial Gente Nueva. 55-65 p
- 16.- Pardo, M. C. (13). Los juegos infantiles y su influencia en la conducta social de las niñas y niños de primer año de educación básica de la escuela fiscal mixta Vicente Bastidas Reinoso de la ciudad de Loja . Loja – Ecuador: Universidad Nacional de Loja.



- 17.- Perez, C. G. (27 de septiembre de 2010). Juegos didácticos en el nivel primario: Importancia de los juegos lúdicos en el aprendizaje. Recuperado el 5 de febrero de 2012, de <http://pgcarin10.blogspot.com/2010/09/juegos-didacticos-en-el-nivel-primario.html>.
- 18.- Reyes, Y. T. (2003). Relación entre el rendimiento académico, la ansiedad ante los exámenes, los rasgos de personalidad, el autoconcepto y la asertividad en estudiantes del primer año de Psicología de la UNMSM . Lima - Perú: Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Obtenido de [http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtualdata/Tesis/Salud/Reyes\\_T\\_Y/cap2.pdf](http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtualdata/Tesis/Salud/Reyes_T_Y/cap2.pdf)
- 19.- Saldivia, N. G., & Vargas, N. L. (2012). La actividad lúdica y su importancia en el desarrollo de la motricidad de los niños y niñas del segundo año de educación básica de la escuela fiscal "10 de agosto" de la parroquia Barreiro, cantón Babahoyo. Babahoyo - Ecuador: Universidad Técnica de Babahoyo. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/1297/2/T-UTB-FCJSE-BASICA-000047.02.pdf>
20. TRIGO A. Eugenia. Aplicación del juego tradicional en el currículum de educación física. Editorial Paidotribo. Barcelona.
- 21.- Vadel, E. M. (2010). Actividades Físico-recreativas para el rescate de los juegos tradicionales de los niños y niñas de 7 a 10 años. Carabobo Venezuela: Instituto Superior de Cultura Física "Manuel Fajardo".
- 22.- Vázquez, R. N. (2010). El Juego en la Educación Escolar. eBook (PDF)

#### **4.3. Bibliografía Virtual**

1. [http://www.cybertesis.edu.pe/sisbib/2007/vargas\\_vg/pdf/vargas\\_vg.pdf](http://www.cybertesis.edu.pe/sisbib/2007/vargas_vg/pdf/vargas_vg.pdf)
- . Oficina General del Sistema de Bibliotecas y Biblioteca Central  
Email: [cybertesis@unmsm.edu.pe](mailto:cybertesis@unmsm.edu.pe)
5. [www.monografias.com](http://www.monografias.com). tesis y monografías

# **ANEXOS**

- Matriz de consistencia.
- Matriz de Operacionalización
- Instrumentos de Recolección de Datos

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

### TÍTULO: APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACION CON EL RENDIMIENTO ACADEMICO EN LOS ALUMNOS DEL 1ER GRADO DEL NIVEL DE SECUNDARIA DEL COLEGIO DE APLICACIÓN DE LA UNMSM- 2010"

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	MÉTODO Y DISEÑO	POBLACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS																													
<b>PROBLEMA GENERAL:</b> ¿De qué manera la aplicación de los juegos tradicionales se relaciona con el rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011? <b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS:</b> 1. ¿Cómo se relaciona la aplicación de los juegos de locomoción en el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011? 2. ¿Cómo la aplicación de los juegos de lanzamiento se relacionan con el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011? 3. ¿Cómo la aplicación de los juegos de pelota se relacionan con el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011? 4. ¿Cómo la aplicación de los juegos de Precisión se relacionan con el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011?	<b>OBJETIVO PRINCIPAL:</b> Determinar el grado de relación que existe con la aplicación de los juegos tradicionales en el rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011. <b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b> 1. Identificar el grado de relación con la aplicación de los juegos de locomoción en el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011. 2. Determinar el grado de aplicación de los juegos de lanzamiento en el rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011. 3. Determinar el grado de relación que existe con la aplicación de los juegos de pelota en el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011. 4. Determinar el grado de relación de la aplicación de los juegos de precisión en el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011.	<b>HIPÓTESIS GENERAL:</b> Los juegos tradicionales se relacionan significativamente con el rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011. <b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:</b> 1. Los juegos de locomoción se relaciona significativamente en el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011. 2. Los juegos de lanzamiento relaciona significativamente en el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011. 3. Los juegos de pelota se relaciona significativamente en el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011. 4. Los juegos de precisión se relaciona significativamente en el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011.	<b>V. INDEPENDIENTE: (X) LOS JUEGOS TRADICIONALES</b> <table><tr><th>DIMENSIONES</th><th>INDICADORES</th></tr><tr><td rowspan="3">Juegos de Locomoción</td><td>Carreras</td></tr><tr><td>Saltos</td></tr><tr><td>Equilibrios</td></tr><tr><td rowspan="2">Juegos de Lanzamiento</td><td>De distancia</td></tr><tr><td>De precisión</td></tr><tr><td rowspan="4">Juegos de Pelota</td><td>De mano</td></tr><tr><td>De bate</td></tr><tr><td>De Pie</td></tr><tr><td>De bola</td></tr><tr><td rowspan="3">Juegos de Precisión</td><td>De bolas</td></tr><tr><td>De mazo y de bolas</td></tr><tr><td>De disco y monedas</td></tr></table> <b>V. DEPENDIENTE: (Y) RENDIMIENTO ACADEMICO</b> <table><tr><th>DIMENSIONES</th><th>INDICADORES</th></tr><tr><td rowspan="4">1. Instrumentos de evaluación.</td><td>1.2. Control de Asistencia</td></tr><tr><td>1.3.Seguimiento de registro de notas</td></tr><tr><td>1.4. Resultados de Evaluación</td></tr><tr><td></td></tr><tr><td rowspan="3">2. Desempeño de los alumnos.</td><td>1.1.Exitoso</td></tr><tr><td>1.2.Destacado</td></tr><tr><td>1.3.Insatisfecho</td></tr></table> <b>V. INTERVINIENTE:</b> Edad Sexo	DIMENSIONES	INDICADORES	Juegos de Locomoción	Carreras	Saltos	Equilibrios	Juegos de Lanzamiento	De distancia	De precisión	Juegos de Pelota	De mano	De bate	De Pie	De bola	Juegos de Precisión	De bolas	De mazo y de bolas	De disco y monedas	DIMENSIONES	INDICADORES	1. Instrumentos de evaluación.	1.2. Control de Asistencia	1.3.Seguimiento de registro de notas	1.4. Resultados de Evaluación		2. Desempeño de los alumnos.	1.1.Exitoso	1.2.Destacado	1.3.Insatisfecho	El tipo de investigación es Descriptivo Correlacional.  Es descriptivo porque se hará una recopilación de información sobre los juegos tradicionales y su influencia en el rendimiento académico, las cuales son las variables de estudio.  Es correlacional debido a que su finalidad es describir de qué manera la actividad física de los juegos tradicionales influye en el rendimiento académico.  Investigación Correlacional X Y X= Los juegos tradicionales. Y= Rendimiento académico.	40 alumnos del 1er año de secundaria quienes forman parte de la población de la presente investigación.	La técnica que se utilizará es la Encuesta que será aplicada a los alumnos.  Revisión de documentos a través de la lista de cotejo.
DIMENSIONES	INDICADORES																																		
Juegos de Locomoción	Carreras																																		
	Saltos																																		
	Equilibrios																																		
Juegos de Lanzamiento	De distancia																																		
	De precisión																																		
Juegos de Pelota	De mano																																		
	De bate																																		
	De Pie																																		
	De bola																																		
Juegos de Precisión	De bolas																																		
	De mazo y de bolas																																		
	De disco y monedas																																		
DIMENSIONES	INDICADORES																																		
1. Instrumentos de evaluación.	1.2. Control de Asistencia																																		
	1.3.Seguimiento de registro de notas																																		
	1.4. Resultados de Evaluación																																		
2. Desempeño de los alumnos.	1.1.Exitoso																																		
	1.2.Destacado																																		
	1.3.Insatisfecho																																		

**TÍTULO: LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACION CON EL RENDIMIENTO ACADEMICO EN LOS ALUMNOS DEL 1ER GRADO DEL NIVEL DE SECUNDARIA DEL COLEGIO DE**  
**APLICACIÓN DE LA UNMSM- 2010**

**MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE INDEPENDIENTE:**

**DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD FÍSICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES**

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	VALORACIÓN			
						SIEMPRE	CON FRECUENCIA	ALGUNAS VECES	NUNCA
<b>LOS JUEGOS TRADICIONALES</b>	Son juegos más solemnnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.	Son juegos que se aplican para el desarrollo locomoción, de precisión.	Juegos de locomoción	1.1 Carreras	1				
				1.2 Saltos	1				
				1.3 Equilibrios	2				
			Juegos de Lanzamiento	2.1 De distancia	2				
				2.2 De precisión	1				
			Juegos de Pelota	3.1 De mano	2				
				3.2 De bate	1				
				3.3 De Pie	1				
				3.4 De bola	2				
			Juegos de Precisión	4.1 De bolas	3				
				4.2 De mazo y de bolas	2				
				4.3 De disco y monedas	3				

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE DEPENDIENTE:

**RENDIMIENTO ACADEMICO**

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	VALORACIÓN	NOTAS	INSTRUMENTO
<b>RENDIMIENTO ESCOLAR</b>	<b>Promedio de alumnos</b>	Notas con promedio aprobado	Muy bueno Bueno Regular	18 – 20 14 – 17 11 - 13	Promedio de alumnas del 1° grado de educación secundaria (área de Comunicación, Matemática, Ingles, Ciencias Sociales y Educación Física)
		Notas con promedio desaprobado	Bajo	10 – 00	

## MATRIZ DE INSTRUMENTOS: VARIABLE INDEPENDIENTE

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD FÍSICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

DIMENSIONES	INDICADORES	100%	PESO:	ITEMS	VALORACIÓN
JUEGOS DE LOCOMOCIÓN	Carreras	15	3	1. Realizas diversas carreras de juego como la competencias de carrera con tus compañeros del aula? Realizas el juego dirigido: Desplazamiento al ritmo del tambor, moviendo partes del cuerpo indicadas por el profesor? 3. ¿Realizas el movimiento, la manipulación y exploración motora durante el aprendizaje de un nuevo juego?	ESCALA DE LICKERT  NUNCA 1
	Saltos	5	1	4. Ejecutas en forma correcta desplazamientos a diferentes velocidades?	
	Equilibrios	5	1	5. Realizas el movimiento, la manipulación y exploración motora durante el aprendizaje de un nuevo juego?	
JUEGOS DE LANZAMIENTO	De distancia	10	2	6. Realizas diversos juegos de lanzamiento de pelotas pequeñas en pareja, con tus compañeros del aula? 7. ¿Crees tu que a través del juego aprendes lo que te enseñan?	ALGUNAS VECES 2
	De precisión	5	1	8. Realizas los juegos de lanzamiento en diferentes niveles (arriba, abajo, al costado, adelante y atrás?	
JUEGOS DE PELOTA	De mano	10	2	9. Realizas juegos de correr y atrapar pelotas grandes con canciones? 10. Se te dificulta ejecutar desplazamientos con pelota en las manos a diferentes velocidades?	CON FRECUENCIA 3  SIEMPRE 4
	De bate	5	1	11. Participa activamente en diferentes eventos de juegos con pelotas?	
	De Pie	5	1	12. Realizas actividades que involucran recepción, lanzamiento, giros y saltos con pelota?	
	De bola	5	1	13. Aprendes juegos o actividades en educación física que luego utilizas en el recreo para jugar con tus amigos ?	
JUEGOS DE PRECISIÓN	4.1 De bolas	10	2	14. Realizan actividades dirigidas con pelotas, aros y cuerdas? 15. ¿Realizas lanzamiento de canicas a un hoyo pequeño a una distancia de 2mts?	
	4.2 De mazo y de bolas	10	2	16. ¿Te gustaría poder utilizar todo el material que hay en el colegio para jugar? 17. Te agitas durante la ejecución de los juegos motrices de velocidad? 18. ¿ Cuando realizas tus lanzamientos con una pelota de medicinbool, llega la blanco de una distancia de 4mts Planos?	
	4.3 De disco y monedas	10	2	19. ¿Al ejecutar tus actividades te sientes satisfecho sin llegar al agotamiento? 20. ¿Manejas el numero de pulsaciones por minuto (140-160) en cada actividad de juego que participas?	



## ENCUESTA A LOS ALUMNOS DE COLEGIO DE APLICACIÓN DE LA UNMSM

### Estimados Alumnos:

La finalidad de esta encuesta es recoger información sobre la percepción del desarrollo de la actividad física de los juegos Tradicionales y su relación con el rendimiento académico.

Año de estudios: 1º Sexo F ( ) M ( ) Edad: .....

### Instrucciones:

Puedes apreciar que existen diversas alternativas para cada ítem, debe escoger solo una de ellas y marcar la alternativa que considere adecuada.

**1. Nunca 2. Algunas Veces 3. Con frecuencia 4. Siempre**

DIMENSIONES	7. S	3. CON FRECUENCIA	1. ALG UNAS	1. N
<b>JUEGOS DE LOCOMOCIÓN:</b>				
6. ¿Realizas diversas carreras de juego como la competencias de carrera con tus compañeros del aula?				
7. ¿Realizas el movimiento, la manipulación y exploración motora durante el aprendizaje de un nuevo juego?				
¿Realizas el juego dirigido: Desplazamiento al ritmo del tambor, moviendo partes del cuerpo indicadas por el profesor?				
4. ¿Ejecutas en forma correcta desplazamientos a diferentes velocidades?				
<b>JUEGOS DE LANZAMIENTO:</b>				
5. ¿Realizas diversas carreras de juego como la de salta saco con tus compañeros del aula?				
6. ¿Crees tú que a través del juego aprendes lo que te enseñan?				
7. ¿Realizas los juegos de lanzamiento en diferentes niveles (arriba, abajo, al costado, adelante y atrás?				
<b>JUEGOS DE PELOTA:</b>				
8. ¿Realizas juegos de correr y atrapar con canciones?				
9. ¿Se le dificulta ejecutar desplazamientos a diferentes velocidades?				
10. ¿Participas activamente en diferentes eventos de juegos con pelotas?				
11. ¿Realizas actividades que involucran recepción, lanzamiento, giros y saltos con pelotas?				
12. ¿Aprendes juegos o actividades en Educación Física que luego utilizas en el recreo para jugar con tus amigos?				
<b>JUEGOS DE PRECISION:</b>				
13. ¿Realizan actividades dirigidas con pelotas, aros y cuerdas?				
14. ¿Realizas lanzamiento de canicas a un hoyo pequeño a una distancia de 2mts?				
15. ¿Usas adecuadamente el tiempo libre para la práctica de actividades físicas?				
16. ¿Te gustaría poder utilizar todo el material que hay en el colegio para jugar?				
17. ¿Te agitas durante la ejecución de los juegos motrices de velocidad?				
18. ¿Cuando realizas tus lanzamientos con una pelota de medicinbool, llega la blanco de una distancia de 4mts Planos?				
19. ¿Al ejecutar tus actividades te sientes satisfecho sin llegar al agotamiento?				
20. ¿Manejas el numero de pulsaciones por minuto (140-160) en cada actividad de juego que participas?				

Gracias por tu colaboración!



UNMSM

FACULTAD DE EDUCACIÓN

COLEGIO DE APLICACIÓN "SAN MARCOS"

**RESULTADOS DEL PROGRAMA DE INMERSIÓN PARA 1º AÑO - 2011**

	<b>CIENCIAS SOCIALES</b>		
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	E. de entrada	E. de salida
1	ANGULO LOZANO, Diana Lizbeth	12	12
2	AQUINO DELGADO, Eddy Angelber	11	11
3	ARGUEDAS AGUILAR, Valeria	18	18
4	BARACK CÁNEPA, Érika	12	12
5	BENCICH MARTÍNEZ, Renata	11	12
6	BERROCAL MEJÍA, Jairo Raúl	11	11
7	CHEVARRÍA FLORES, Shania Nataly	12	17
8	CIGÜEÑAS ESCALANTE, José Carlos	14	15
9	ESLAVA LOZANO, Augusto Giancarlo	15	15
10	FARÍAS MONTES, Milagros Nicole	11	13
11	GONZALES ESTELA, Milene Cisbel	18	19
12	GUERRERO AVILÉS, Alonso	18	20
13	HANCCO CONDORI, Jefferson	18	18
14	HUAMANÍ ZARAVIA, Julio César	18	19
15	LAY SALAS, Camila Roxana	14	14
16	MARÍN LAZO, Claudia Sofía	14	15
17	MIRANDA ALEJOS, Kevin Manuel	15	15
18	MISPIRETA SOLANO, Camila Jhamiley	11	12
19	MORALES LÉVANO, Danitza	18	18
20	NARVAEZ CHAMORRO, Miguel Ángel	11	13
21	NÚÑEZ CUYA, Sheily Karmen	13	14
22	NÚÑEZ MISARI, Paolo César	12	12
23	OLIVA LUJÁN, Fátima Alexandra	11	13
24	PAZOS MACHADO, María de los Ángeles	11	14
25	PÉREZ FLORES, Gino Ángelo	12	14
26	PUICA CCOTARMA, Jean Carlos	11	12
27	REINOSO LAGUNA, Andrea del Sol	11	12
28	ROA RENGIFO, Elizabeth Sandra	15	16
29	RODRÍGUEZ LAVADO, Carlos Antonio	12	12
30	ROSALES QUISPE, Alejandro Ilich	17	18
31	RUBIO BRAVO, Josué Alonso	13	16
32	SALAZAR ESPÍRITU, Sara Silvana Lucía	14	14
33	SERRATO LÓPEZ, Selene Stefanny	13	13
34	SIME DELGADO, Diana	16	16
35	VALENCIA SALAZAR, Adriana	17	17
36	VÍLCHEZ PISCONTE, Mariluz	17	20
37	VILLANUEVA QUINECHE, Rogger Martín	11	11
38	VIZCARDO CÁRDENAS, Gabriel Omar	16	19
39	ZAMORA DÍAZ, Jeremy Fabián	15	16





UNMSM

FACULTAD DE EDUCACIÓN

COLEGIO DE APLICACIÓN "SAN MARCOS"

**RESULTADOS DEL PROGRAMA DE INMERSIÓN PARA 1º AÑO - 2011**

	<b>CIENCIA, TECNOLOGÍA Y AMBIENTE</b>		
Nº de orden	APELLIDOS Y NOMBRES	E. de entrada	E. de salida
1	ANGULO LOZANO, Diana Lizbeth	11	17
2	AQUINO DELGADO, Eddy Angelber	6	8
3	ARGUEDAS AGUILAR, Valeria	9	11
4	BARACK CÁNEPA, Érika	7	13
5	BENCICH MARTÍNEZ, Renata	7	10
6	BERROCAL MEJÍA, Jairo Raúl	6	8
7	CHEVARRÍA FLORES, Shania Nataly	16	15
8	CIGÜEÑAS ESCALANTE, José Carlos	5	11
9	ESLAVA LOZANO, Augusto Giancarlo	8	17
10	FARÍAS MONTES, Milagros Nicole	5	8
11	GONZALES ESTELA, Milene Cisbel	12	17
12	GUERRERO AVILÉS, Alonso	5	9
13	HANCCO CONDORI, Jefferson	12	19
14	HUAMANÍ ZARAVIA, Julio César	13	12
15	LAY SALAS, Camila Roxana	10	11
16	MARÍN LAZO, Claudia Sofía	5	11
17	MIRANDA ALEJOS, Kevin Manuel	10	15
18	MISPIRETA SOLANO, Camila Jhamiley	5	7
19	MORALES LÉVANO, Danitza	11	18
20	NARVAEZ CHAMORRO, Miguel Ángel	7	11
21	NÚÑEZ CUYA, Sheily Karmen	8	9
22	NÚÑEZ MISARI, Paolo César	8	9
23	OLIVA LUJÁN, Fátima Alexandra	5	9
24	PAZOS MACHADO, María de los Ángeles	6	11
25	PÉREZ FLORES, Gino Ángel	11	13
26	PUICA CCOTARMA, Jean Carlos	5	8
27	REINOSO LAGUNA, Andrea del Sol	6	7
28	ROA RENGIFO, Elizabeth Sandra	6	11
29	RODRÍGUEZ LAVADO, Carlos Antonio	5	13
30	ROSALES QUISPE, Alejandro Ilich	7	15
31	RUBIO BRAVO, Josué Alonso	5	8
32	SALAZAR ESPÍRITU, Sara Silvana Lucía	6	15
33	SERRATO LÓPEZ, Selene Stefanny	5	8
34	SIME DELGADO, Diana	5	10
35	VALENCIA SALAZAR, Adriana	9	15
36	VÍLCHEZ PISCONTE, Mariluz	9	15
37	VILLANUEVA QUINECHE, Rogger Martín	5	14
38	VIZCARDO CÁRDENAS, Gabriel Omar	13	12
39	ZAMORA DÍAZ, Jeremy Fabián	12	11



UNMSM

FACULTAD DE EDUCACIÓN

COLEGIO DE APLICACIÓN "SAN MARCOS"

**RESULTADOS DEL PROGRAMA DE INMERSIÓN PARA 1º AÑO - 2011**

	INGLÉS		
Nº de orden	APELLIDOS Y NOMBRES	E. de entrada	E. de salida
1	ANGULO LOZANO, Diana Lizbeth	10	9
2	AQUINO DELGADO, Eddy Angelber	5	10
3	ARGUEDAS AGUILAR, Valeria	5	8
4	BARACK CÁNEPA, Érika	12	18
5	BENCICH MARTÍNEZ, Renata	5	9
6	BERROCAL MEJÍA, Jairo Raúl	6	9
7	CHEVARRÍA FLORES, Shania Nataly	5	15
8	CIGÜEÑAS ESCALANTE, José Carlos	13	13
9	ESLAVA LOZANO, Augusto Giancarlo	8	15
10	FARÍAS MONTES, Milagros Nicole	5	6
11	GONZALES ESTELA, Milene Cisbel	13	19
12	GUERRERO AVILÉS, Alonso	14	16
13	HANCCO CONDORI, Jefferson	18	20
14	HUAMANÍ ZARAVIA, Julio César	10	15
15	LAY SALAS, Camila Roxana	7	11
16	MARÍN LAZO, Claudia Sofía	5	9
17	MIRANDA ALEJOS, Kevin Manuel	6	12
18	MISPIRETA SOLANO, Camila Jhamiley	5	10
19	MORALES LÉVANO, Danitza	10	17
20	NARVAEZ CHAMORRO, Miguel Ángel	5	8
21	NÚÑEZ CUYA, Sheily Karmen	5	10
22	NÚÑEZ MISARI, Paolo César	5	9
23	OLIVA LUJÁN, Fátima Alexandra	5	10
24	PAZOS MACHADO, María de los Ángeles	8	11
25	PÉREZ FLORES, Gino Ángelo	8	10
26	PUICA CCOTARMA, Jean Carlos	5	13
27	REINOSO LAGUNA, Andrea del Sol	6	11
28	ROA RENGIFO, Elizabeth Sandra	5	8
29	RODRÍGUEZ LAVADO, Carlos Antonio	5	12
30	ROSALES QUISPE, Alejandro Ilich	7	11
31	RUBIO BRAVO, Josué Alonso	8	10
32	SALAZAR ESPÍRITU, Sara Silvana Lucía	8	10
33	SERRATO LÓPEZ, Selene Stefanny	8	10
34	SIME DELGADO, Diana	5	8
35	VALENCIA SALAZAR, Adriana	20	20
36	VÍLCHEZ PISCONTE, Mariluz	7	11
37	VILLANUEVA QUINECHE, Rogger Martín	6	9
38	VIZCARDO CÁRDENAS, Gabriel Omar	9	12
39	ZAMORA DÍAZ, Jeremy Fabián	5	8



**RESULTADOS DEL PROGRAMA DE INMERSIÓN PARA 1º AÑO - 2011**

Nº de orden	COMUNICACIÓN	E. de entrada	E. de salida
	APELLIDOS Y NOMBRES		
1	ANGULO LOZANO, Diana Lizbeth	12	15
2	AQUINO DELGADO, Eddy Angelber	17	17
3	ARGUEDAS AGUILAR, Valeria	15	18
4	BARACK CÁNEPA, Érika	19	19
5	BENCICH MARTÍNEZ, Renata	16	16
6	BERROCAL MEJÍA, Jairo Raúl	12	13
7	CHEVARRÍA FLORES, Shania Nataly	20	20
8	CIGÜEÑAS ESCALANTE, José Carlos	14	17
9	ESLAVA LOZANO, Augusto Giancarlo	18	19
10	FARÍAS MONTES, Milagros Nicole	9	13
11	GONZALES ESTELA, Milene Cisbel	20	20
12	GUERRERO AVILÉS, Alonso	13	15
13	HANCCO CONDORI, Jefferson	20	20
14	HUAMANÍ ZARAVIA, Julio César	18	20
15	LAY SALAS, Camila Roxana	16	16
16	MARÍN LAZO, Claudia Sofía	16	17
17	MIRANDA ALEJOS, Kevin Manuel	15	17
18	MISPIRETA SOLANO, Camila Jhamiley	11	12
19	MORALES LÉVANO, Danitza	20	20
20	NARVAEZ CHAMORRO, Miguel Ángel	18	18
21	NÚÑEZ CUYA, Sheily Karmen	11	13
22	NÚÑEZ MISARI, Paolo César	15	16
23	OLIVA LUJÁN, Fátima Alexandra	16	16
24	PAZOS MACHADO, María de los Ángeles	9	14
25	PÉREZ FLORES, Gino Ángelo	14	15
26	PUICA CCOTARMA, Jean Carlos	16	18
27	REINOSO LAGUNA, Andrea del Sol	8	8
28	ROA RENGIFO, Elizabeth Sandra	15	16
29	RODRÍGUEZ LAVADO, Carlos Antonio	8	9
30	ROSALES QUISPE, Alejandro Ilich	17	17
31	RUBIO BRAVO, Josué Alonso	11	16
32	SALAZAR ESPÍRITU, Sara Silvana Lucía	15	16
33	SERRATO LÓPEZ, Selene Stefanny	11	16
34	SIME DELGADO, Diana	9	13
35	VALENCIA SALAZAR, Adriana	15	18
36	VÍLCHEZ PISCONTE, Mariluz	19	18
37	VILLANUEVA QUINECHE, Rogger Martín	12	13
38	VIZCARDO CÁRDENAS, Gabriel Omar	18	18
39	ZAMORA DÍAZ, Jeremy Fabián	18	18



**RESULTADOS DEL PROGRAMA DE INMERSIÓN PARA 1º AÑO – 2011**

	<b>MATEMÁTICA</b>		
Nº de orden	APELLIDOS Y NOMBRES	E. de entrada	E. de salida
1	ANGULO LOZANO, Diana Lizbeth	5	13
2	AQUINO DELGADO, Eddy Angelber	14	15
3	ARGUEDAS AGUILAR, Valeria	16	14
4	BARACK CÁNEPA, Érika	11	19
5	BENCICH MARTÍNEZ, Renata	10	17
6	BERROCAL MEJÍA, Jairo Raúl	14	19
7	CHEVARRÍA FLORES, Shania Nataly	17	19
8	CIGÜEÑAS ESCALANTE, José Carlos	8	14
9	ESLAVA LOZANO, Augusto Giancarlo	10	20
10	FARÍAS MONTES, Milagros Nicole	5	11
11	GONZALES ESTELA, Milene Cisbel	19	20
12	GUERRERO AVILÉS, Alonso	12	20
13	HANCCO CONDORI, Jefferson	13	20
14	HUAMANÍ ZARAVIA, Julio César	19	19
15	LAY SALAS, Camila Roxana	14	14
16	MARÍN LAZO, Claudia Sofía	6	11
17	MIRANDA ALEJOS, Kevin Manuel	6	20
18	MISPIRETA SOLANO, Camila Jhamiley	5	11
19	MORALES LÉVANO, Danitza	18	20
20	NARVAEZ CHAMORRO, Miguel Ángel	5	11
21	NÚÑEZ CUYA, Sheily Karmen	5	10
22	NÚÑEZ MISARI, Paolo César	5	10
23	OLIVA LUJÁN, Fátima Alexandra	10	6
24	PAZOS MACHADO, María de los Ángeles	5	11

25	PÉREZ FLORES, Gino Ángelo	16	16
26	PUICA CCOTARMA, Jean Carlos	14	18
27	REINOSO LAGUNA, Andrea del Sol	5	11
28	ROA RENGIFO, Elizabeth Sandra	9	13
29	RODRÍGUEZ LAVADO, Carlos Antonio	5	14
30	ROSALES QUISPE, Alejandro Ilich	8	13
31	RUBIO BRAVO, Josué Alonso	10	15
32	SALAZAR ESPÍRITU, Sara Silvana Lucía	9	11
33	SERRATO LÓPEZ, Selene Stefanny	10	15
34	SIME DELGADO, Diana	9	11
35	VALENCIA SALAZAR, Adriana	19	20
36	VÍLCHEZ PISCONTE, Mariluz	17	17
37	VILLANUEVA QUINECHE, Rogger Martín	5	10
38	VIZCARDI CÁRDENAS, Gabriel Omar	16	16
39	ZAMORA DÍAZ, Jeremy Fabián	5	14